09.2010 | 82
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ

TRAUMA TEAM
ĐỘI BÁC SĨ TÀI BA

GẶP GỠ SUBOI
NỮ RAPPER CÁ TÍNH

Chủ điểm

TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN:
SỐNG VỚI CÁI MỚI

CHUỘT MÁY TÍNH:
ANH HÀO TỀ TỰU

ĐÔI CÁNH TỰ DO

WORLD CYBER GAMES VIỆT NAM 2010:
NHỮNG GƯƠNG MẶT SÁNG GIÁ

Giá: 15.000 đ ISSN: 1859 - 1833

Merino

Ăn Kem Cực Kul
Trúng Quà 2-Tek Cực Khủng!

KINH DO®

Chúc Mừng
bạn **Nguyễn Thị Thu Hằng**
139/16A Phan Đăng Lưu, P.2, Q.PN, TP.HCM
ăn kem **Merino Yeah! Cacao Sôcôla**
đã trúng Apple iPad

còn 6 iPad
và 88 NOKIA X6

Chúc Mừng
bạn **Nguyễn Hoài Vũ**
Hòa Thành - Tây Ninh
ăn kem **Merino Yeah! Cantaloupe Dưa Lưới**
đã trúng NOKIA X6

9 Apple iPad cực khủng

Thu Thập 3 Que Kem Trúng APPLE iPAD

I (mã số)
PA
D

9.999 trang sức Mobile X

99 NOKIA X6 sành điệu

Thu Thập 3 Que Kem Trúng NOKIA X6

N (mã số)
OKIA
X6

299.999 bút bi cực xinh

Chúc mừng khách hàng trúng giải Apple iPad

- **Lê Văn Bé**, *25/2/1 Đường 30/4 - xã Vĩnh Long, huyện Cửu Long, tỉnh Vĩnh Long*
- **Nguyễn Hoàng Minh**, *118 Pasteur - P. Bến Nghé, Q.1, TP.HCM*

Chúc mừng khách hàng trúng giải Nokia X6

- **Nguyễn Thị Thu Hiền**, *164/4 Trần Quốc Thảo - P.7, Q.3, TP.HCM*
- **Phạm Thị Thu Hà**, *59 Hạ Long - TP. Hạ Long, tỉnh Quảng Ninh*
- **Tạ Minh Cường**, *18A/A3/10 Nguyễn Thị Minh Khai - P. Đa Kao, Q.1, TP.HCM*
- **Chu Hà Hùng Long**, *120/2 Nguyễn Văn Đậu - P.7, Q. Bình Thạnh, TP.HCM*
- **Trương Ngọc Trí**, *73/19 Phó Cơ Điều - P.3, TX. Vĩnh Long, tỉnh Vĩnh Long*
- **Trần Bá Nhuận**, *26 Chiêm Thành Tấn - Ấp 2, thị trấn Long Mỹ, huyện Long Mỹ, TP. Cần Thơ*
- **Nguyễn Thị Mỹ Lan**, *97/D2 Ấp Bình Triệu - P. Hiệp Bình Chánh, Q. Thủ Đức, TP. HCM*
- **Đỗ Đức Việt**, *số 7 Ngõ Phan Chu Trinh - Q. Hoàn Kiếm, TP. Hà Nội*
- **Hồ Thị Mười**, *Ấp Long Định - xã Long Điền A , huyện Chợ Mới, tỉnh An Giang*
- **Trần Thanh Hải**, *Ấp 5 - thị trấn Long Phú, huyện Long Phú, tỉnh Sóc Trăng*
- **Nguyễn Hữu Hiệp**, *112/1 Trưng Nữ Vương - phường 1, TX. Vĩnh Long, tỉnh Vĩnh Long*

Từ ngày **28/06/2010** đến **05/09/2010**
Tham khảo tại **www.merino.vn**
Tư vấn khách hàng:
Điện thoại (miễn phí): 1900-577-771
Email: customerservice_kido@kinhdo.vn

Thu Thập 4 Que Kem Bất Kỳ Trúng 1 KEM MERINO

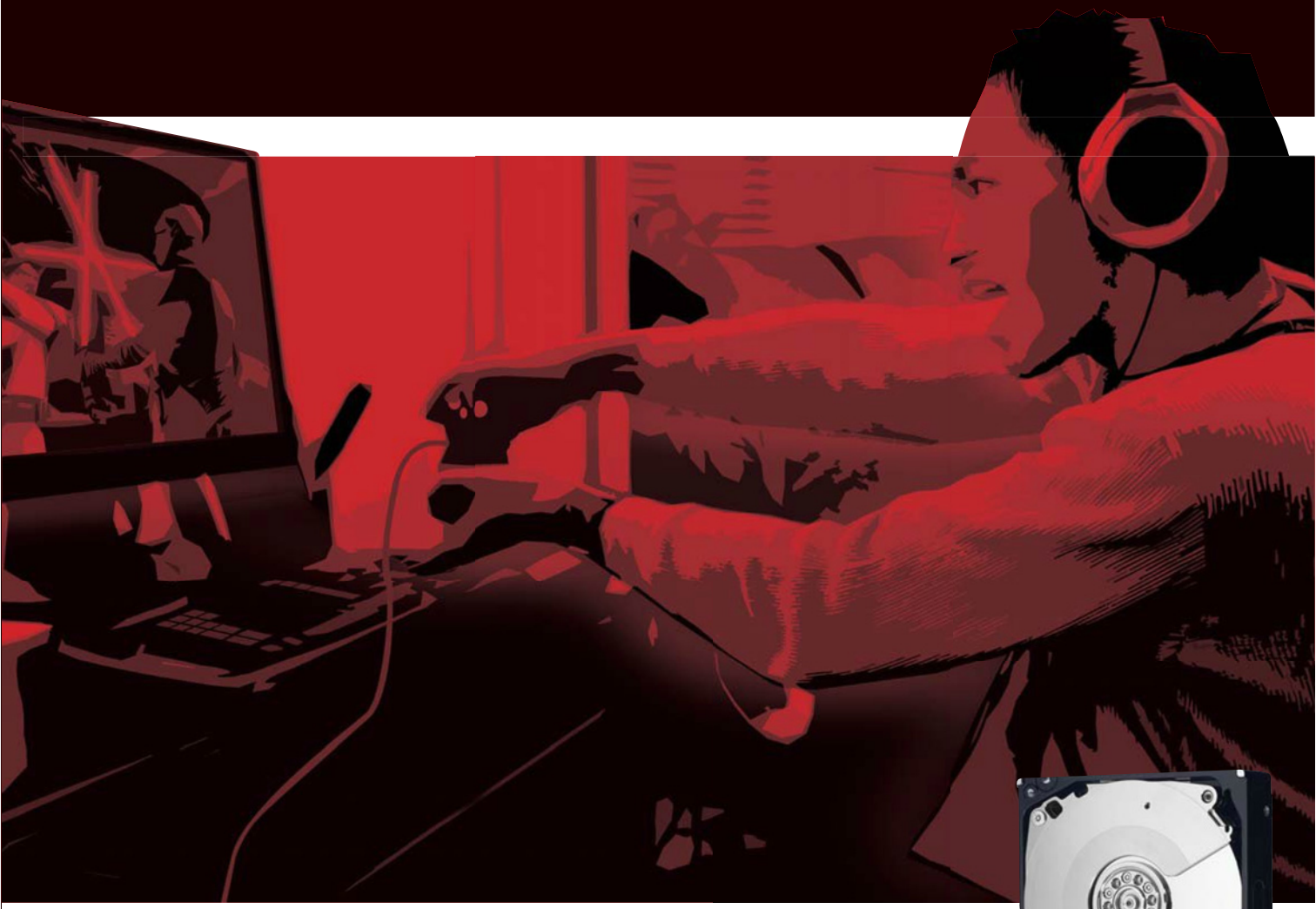
PA
D
OKIA
X6

999.999 kem Merino cực Kul

Công ty Cổ phần KiDo - Khu công nghiệp Tây Bắc Củ Chi, huyện Củ Chi, TP.HCM.

Không bao giờ là đủ

TỐC ĐỘ



Một máy tính chơi game tuyệt đỉnh hoặc PC cực mạnh sẽ cần gì: WD Caviar Black. Đĩa cứng luôn sẵn sàng với tốc độ 7200 RPM, cache lớn, dung lượng lên đến 2TB, bộ xử lý kép. Đĩa cứng được trang bị công nghệ đầu từ không chạm, vận hành cực mát, chống rung và chế độ bảo hành 5 năm. Dành cho những người dùng cần sức mạnh, tốc độ của WD Caviar Black là cực đỉnh.

WD Caviar Black
Desktop Hard Drives

Trung tâm bảo hành của Western Digital tại Việt Nam:

Tp. Hồ Chí Minh : 9 Đặng Thị Nhu, P. Nguyễn Thái Bình, Quận 1, TP. HCM
Hà Nội : 950 Đường Láng, Quận Đống Đa, Hà Nội
Đà Nẵng : 134 Hàm Nghi, Quận Thanh Khê, Đà Nẵng

PUT YOUR LIFE ON IT®

WD®

Western Digital, WD, the WD logo, WD Caviar and Put Your Life On It are registered trademarks in the U.S. and other countries; Black is a trademark of Western Digital Technologies, Inc. Other marks may be mentioned herein that belong to other companies.
Product specifications subject to change without notice. ©2009 Western Digital Technologies, Inc. All rights reserved. One gigabyte (GB) = one billion bytes. One terabyte (TB) = one trillion bytes. Total accessible capacity varies depending on operating environment.
2078-771078-A00

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Nguyễn Thu Hồng, *Phó Tổng biên tập*
hongnt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

Thế Giới game GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Bùi Trung Hiếu, Võ Quốc Nam, Lê Xuân Quang,
Nguyễn Hoàng Tuấn, Trần Cẩm Tú, Hoàng Anh Tuấn

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Lam Sơn, Phụng Hoàng

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điệu
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*
www.thegioigame.vn

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG 01.2010 - SỐ 81

GIỚI THIỆU

23 Transformers: War of Cybertron - Hành tinh khói lửa
27 The Guild 2 : Renaissance – Thời kỳ Phục Hưng
30 Shrek Forever After - Chuyến phiêu lưu cuối cùng
33 Dragon Age: Origins - Leliana's Song - Tình ca của nữ thi hào
34 StarCraft II: Wings of Liberty - Đôi cánh tự do
38 Don't Get Angry! 3 - Cá Ngựa Vui Nhộn
40 15 Days - 15 Ngày Phiêu Lưu
42 Lego Harry Potter: Year 1-4 - Lego và thế giới của Harry Potter: Năm 1 đến 4
44 Blacklight: Tango Down - Kết thúc sứ mệnh
45 Wolfschanze II - Ẩn mình nơi hang sói
46 Deadliest Warrior - Chiến binh vô địch
48 Crackdown 2 – Biệt đội bảo vệ
50 Toy Story 3 - Câu chuyện đồ chơi
52 Death Smiles - Bộ tứ phù thủy
54 Castle Crashers - Hành trình gian khổ
56 Hydro Thunder Hurricane - Đường đua xanh
57 Trauma Team - Đội bác sĩ tài ba
60 Arc Rise Fantasia - Cung bậc ảo mộng
62 Let's Golf 2 - Sân Golf Sôi Động
63 Super Badminton 2010 - Siêu sao cầu lông 2010

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT
Phát hành ngày 1 hàng tháng

Thế Giới game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng

Niên Giám CNTT-TT VIỆT NAM 2010
Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

DÒNG CHẢY GAME

4 Tin thế giới
6 Tin trong nước
7 WCG Việt Nam 2010: Những gương mặt sáng giá
9 **Trò chơi trực tuyến: Sống với cái mới**
10 Điều chỉnh hành vi game thủ
11 Quả bóng đang căng phồng
12 Nơi có ánh sáng
16 Bạo lực cũng có hai mặt
18 "Chữa" trước "phòng" sau
20 Câu lạc bộ game thủ giải pháp mang tính cộng đồng
21 Gặp gỡ Suboi, nữ Rapper cá tính

SẮP PHÁT HÀNH

64 R.U.S.E - Mặt trận "cân" não
66 Spider-Man Shattered Dimensions - Người Nhện: Không gian vụn vỡ
68 Driver: San Francisco - Quái xế: San Francisco
70 Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds - Vận mệnh 2 thế giới
72 The Conduit 2 - Đường dẫn

PHẦN CỨNG

73 Thùng máy "khủng" cho game
74 Chuột máy tính: Anh hào tề tựu

TRỢ GIÚP

75 Hỏi - đáp
76 Gỡ rối tơ game: Game kia mà biết nói năng...

SÂN GAME

78 "Tám" chuyện bên lề StarCraft
82 Tản mạn: Chúng ta, những người chơi game "xấu xí"?
84 "Bạn đường" của các hệ điều hành
86 Các cường quốc thể thao điện tử (e-Sports) thế giới

RAGE ẤN ĐỊNH NGÀY "BÙNG NỔ"

Theo thông tin chính thức từ hãng phát hành, Bắc Mỹ chính là thị trường đầu tiên Rage được tung ra vào 13/09 tới đây vào thị trường châu Âu sau đó 2 ngày. Rage là trò chơi kết hợp giữa hành động góc nhìn người thứ nhất và đua xe, sẽ được ra mắt trên hệ PC, Mac, Xbox 360 và PS3.

Nội dung của Rage nói về thế giới sau thảm họa diệt vong, một đề tài không xa lạ với game thủ đã từng chơi Fallout. Sau một vụ va chạm của thiên thạch, những gì chúng ta biết về thế giới hiện đại đã mất hoàn toàn. Người chơi sẽ tham gia vào cuộc chiến sống còn với nhiều loại quái vật kinh hoàng xuất hiện khắp nơi.

DOANH SỐ STARCRAFT II TĂNG VÙN VỤT

Theo thông tin của NPD, Starcraft II đã bán được hơn 700.000 bản chỉ trong vòng 48 giờ kể từ khi phát hành tại Mỹ và hơn 1,5 triệu bản trên toàn cầu. Như vậy, Starcraft II nghiễm nhiên đoạt danh hiệu game chiến lược bán chạy nhất mọi thời đại!

Bên cạnh đó, Starcraft II hiện cũng chiếm vị trí game bán chạy nhất trên hệ PC trong năm 2010. Nhưng con số 1,5 triệu chưa phải là cuối cùng - theo các nhà phân tích, Starcraft II hoàn toàn có thể đạt ngưỡng 6,5 triệu bản.

Kể từ khi bản World of Warcraft tung ra vào 2004, đến nay Blizzard mới chính thức phát hành tiếp bản game Starcraft II: Wings of Liberty. Bên cạnh đó, 2 bản mở rộng của Starcraft II là Legacy of the Void và Heart of the Swarm cũng đang được phát triển.

Bí quyết tút lại vẻ đẹp trai, tự tin đối diện với bạn gái

Con trai mà bị mụn thì làm sao hấp dẫn bạn gái? **BỌT RỬA MẶT OXY mới** với các thành phần diệt khuẩn, kháng viêm và vitamin C giúp **diệt khuẩn mụn** tận gốc lỗ chân lông, **tút lại làn da cực sạch, cực trơn láng**. Đặc biệt, bọt cực xốp có thể dùng cạo râu, êm ái cho cả vùng da bị mụn! Nhanh chân lên. Mua và nhận ngay quà tặng - 2 dao cạo râu cao cấp.

Giá: 46,000 VND/130 ml. Bán tại siêu thị, nhà thuốc, cửa hàng mỹ phẩm toàn quốc.

S.T.A.L.K.E.R. 2 NHẮM ĐẾN 2012

GSC Game World tiết lộ phần tiếp theo của bản game S.T.A.L.K.E.R. ra đời lần đầu vào năm 2007, sẽ được xây dựng trên nền engine hoàn toàn mới.

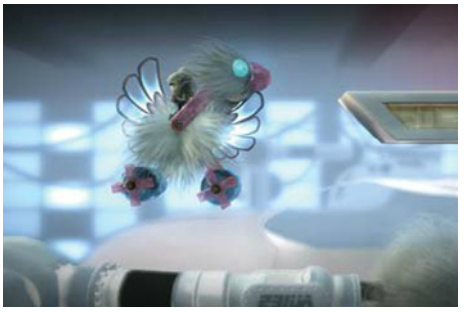
Tuy bản S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl đã nhiều lần bị trì hoãn ngoài ý muốn nhưng đã đạt được thành công to lớn kể từ khi phát hành. Thừa thắng xông lên, hãng phát hành cũng đã tung ra bản S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky vào năm 2008.

Vẫn chưa thỏa mãn với những gì đạt được, GSC Game World tiết lộ sẽ cho ra mắt S.T.A.L.K.E.R. 2 vào năm 2012 tới đây với phần nội dung chính tập trung vào thời kỳ kết thúc của Shadow of Chernobyl. Tính đến thời điểm hiện tại, dòng game S.T.A.L.K.E.R. đã tiêu thụ được hơn 4 triệu bản.

LITTLE BIG PLANET 2 TUNG RA BẢN THỬ NGHIỆM

Little Big Planet từng nổi tiếng vì cho phép game thủ thỏa sức sáng tạo và đã bán được hơn 3 triệu bản kể từ khi ra mắt vào 2008. Với bản Little Big Planet 2, người chơi sẽ bắt đầu với một cốt truyện hoàn toàn mới. Trong cuộc phiêu lưu của mình, người chơi sẽ được gặp gỡ nhiều nhân vật thú vị và vượt qua các thử thách khắc nghiệt.

Game thủ sẽ được thỏa sức sáng tạo trong việc thiết kế các "mini game" theo trí tưởng tượng của mình. Để người chơi không phải đợi đến ngày 16/11/2010 mới có dịp thưởng thức bản game chính thức, hãng phát hành tuyên bố sẽ có bản thử nghiệm trong thời gian gần để game thủ mặc sức khám phá. Các game thủ có thể cập nhật thông tin bản thử nghiệm này thông qua hệ thống PSN của Sony.

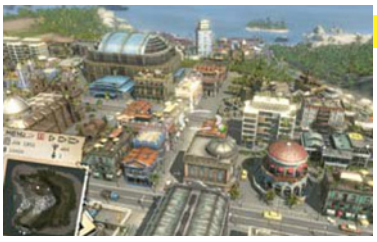


BLIZZARD ĐÈ BẸP WOW "LỤI"

Pháp luật đã giúp hãng giải trí Blizzard trong vụ kiện chống lại server World of Warcraft hoạt động bất hợp phát do Alyson Reeves chịu trách nhiệm chính. Được biết, trong công bố hồi tháng 5/2009, hãng Blizzard đã thu được hơn 100 triệu đô-la Mỹ mỗi tháng từ việc bán và thu lợi nhuận từ trò chơi nhập vai trực tuyến World of Warcraft.

Theo thông tin, vào ngày 11/08 vừa qua, Blizzard đã thắng lớn trong vụ kiện Alyson Reeves. Tòa án bang California đã buộc Alyson Reeves bồi thường cho Blizzard hơn 3 triệu đô-la Mỹ lợi nhuận bất hợp pháp, hơn 85 triệu đô-la Mỹ về việc gây tổn thất cho Blizzard và hơn 63.000 đô-la Mỹ án phí.

Đây có lẽ là sự kiện tốt lành cho hãng Blizzard khi mà game Starcraft II: Wings of Liberty vừa được tung ra và hãng cũng đang ráo riết chuẩn bị cho việc phát hành bản mở rộng World of Warcraft: Cataclysm.



TROPICO 4 RA MẮT VÀO XUÂN 2011

Hãng giải trí Kalypso Media chính thức thông báo bản Tropico 4 sẽ ra mắt game thủ PC vào đầu 2011 và game hiện đang được phát triển tại studio Haemimont Games. Bảng thông báo cũng cho biết phiên bản cho hệ console là hoàn toàn có thể nhưng chưa ấn định được ngày phát hành. Điều này cũng đã từng xảy ra với bản Tropico 3 với việc tung ra trên hệ PC vào 2009, còn phiên bản cho Xbox 360 vào 2010.

Tropico 4 đưa người chơi trở lại đảo quốc Tropico và đóng vai "chúa đảo" El Presidente và đưa người chơi vào hơn 20 nhiệm vụ đầy thử thách. Trong lần nâng cấp này, người chơi có thể xây dựng thêm các khu thương mại nhộn nhịp, công viên nước và cả sàn chứng khoán. Tuy nhiên, người chơi còn phải gánh chịu nhiều thiên tai, ập đến bất ngờ, như: lũ lụt, lốc xoáy, núi lửa...

F.E.A.R 3 GÂY THẤT VỌNG

Những game thủ đang nóng lòng chờ được thưởng ngoạn bản mới nhất của game hành động F.E.A.R chắc hẳn sẽ rất thất vọng khi biết game này đã bị trì hoãn sang năm sau, thay vì phát hành vào Q3 năm nay. F.E.A.R 3 vẫn sẽ được tung ra cho hệ PC, Xbox 360 và PS3 như dự kiến.

Phiên bản thứ 3 không giống các bản trước là khâu thiết kế không còn do Monolith Productions đảm trách mà chuyển sang studio Day 1. Đến thời điểm hiện tại, Day 1 vẫn chưa đưa ra bất kỳ lý do nào về nguyên nhân chậm trễ khiến F.E.A.R 3 phải dời ngày phát hành. Nhưng hãng cũng tiết lộ cốt truyện lẫn phong cách chơi trong bản này sẽ hoàn toàn được cải tiến nên việc chăm chút từng li, từng tí là việc hoàn toàn dễ hiểu. Hy vọng game thủ sẽ không phải thất vọng thêm lần nào nữa để có thể tung hoành, khám phá những điều đặc biệt trong phiên bản thứ 3 này.

NAM THIÊN ĐỆ NHẤT GIA TÌM ĐƯỢC NHÀ VÔ ĐỊCH

Ngày 15/08/2010, trận chung kết giải đấu đầu tiên trong Thuận Thiên Kiếm – Nam Thiên Đệ Nhất Gia đã diễn ra giữa 2 đội RồngTiên và Cổ Loa Đệ Nhất GiaTộc. Sau 1 tháng khởi tranh (15/07 – 15/08), giải đấu kiếm đã khép lại với chức quán quân và danh hiệu Nam Thiên Đệ Nhất Tộc thuộc về đội Cổ Loa Đệ Nhất Gia Tộc, "tộc trưởng" Nguyễn Văn Quốc nhận danh hiệu Nam Thiên Đệ Nhất Anh Hùng. Tổng giá trị giải thưởng dành cho đội vô địch tương đương 60 triệu đồng.

TPHCM SẼ ĐIỀU TRA XÃ HỘI HỌC VỀ TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN

Theo chỉ đạo của UBND TPHCM, trong quý 3/2010 Sở TTTT sẽ phối hợp với các sở, ngành liên quan tổ chức điều tra xã hội học và hội thảo khoa học về thực trạng và ảnh hưởng của trò chơi trực tuyến đối với giới trẻ. Từ đó, đề ra các giải pháp mang tính chiến lược nhằm xây dựng môi trường văn hóa lành mạnh. Ngoài ra, UBND TP cũng yêu cầu các cơ quan chức năng tăng cường kiểm tra và xử lý vi phạm hành chính các hoạt động dịch vụ này theo quy định hiện hành. Ngoài ra, Sở TTTT TP.HCM tham mưu UBND TP.HCM lập ra các tiêu chí đánh giá bạo lực của game online và các mức chế tài để xử lý vi phạm. Từ sự tham mưu này, UBND TP.HCM sẽ kiến nghị Trung ương cho phép TP.HCM thực hiện các giải pháp trước mắt nhằm chấn chỉnh hoạt động này trên địa bàn.

GAME THỦ VIỆT THAM GIA GIẢI ĐẤU TRU TIÊN QUỐC TẾ 2010

Vào tháng 9/2010, Giải đấu Tru Tiên Quốc Tế 2010 sẽ diễn ra tại Bắc Kinh (Trung Quốc) do Perfect World tổ chức. Giải gồm 8 quốc gia tham dự, trong đó có Việt Nam. Mỗi quốc gia sẽ chọn ra 25 game thủ xuất sắc nhất để tham gia thi đấu trong 3 ngày từ 17-20/09/2010. Đây là cơ hội tốt để game thủ Tru Tiên VN có cơ hội được tham gia tranh tài, giao lưu và cọ xát với các game thủ thế giới.

ZING ME CHÍNH THỨC PHÁT HÀNH

Sau 1 năm chạy thử nghiệm, mạng xã hội Zing Me đã xóa chữ BETA đồng thời ghi danh chính thức vào ngày 3/8/2010. Hiện nay Zing Me là mạng xã hội phục vụ cho thị trường Việt Nam. Sau 1 năm thử nghiệm, mạng xã hội này đã thu hút được khoảng 5,1 triệu thành viên. VNG hiện đang hợp tác với một số công ty để phát triển thêm các ứng dụng trên Zing Me, quá trình mở API (Application Programing Interface) sẽ diễn ra từ từ và đòi hỏi các đối tác tham gia phải thỏa mãn một số điều kiện nhất định. VNG cũng công bố cuộc thi viết ứng dụng trên Zing Me mang tên Application Development Challenge dành cho người có quốc tịch Việt Nam từ 16 tuổi trở lên, diễn ra từ 21/8/2010 – 21/1/2011.

GAME NUÔI THÚ ẢO TRÊN MẠNG ĐTDD

VinaPhone vừa chính thức phát hành TiniPet (do công ty Phong Phú Sắc Việt sản xuất), trò chơi nuôi thú ảo trực tuyến trên mạng VinaPhone.TiniPet kết hợp ứng dụng WAP và hệ thống tin nhắn SMS để tạo nên một thế giới thú ảo thú vị với 12 con thú (mô phỏng từ 12 con giáp). Ngoài ra, game cho phép người chơi tương tác với bạn bè qua các hoạt động vui chơi như kết bạn, tặng quà, mua sắm, thăm viếng… Để chơi TiniPet, người dùng cần có điện thoại đã kích hoạt ít nhất một trong các dịch vụ GPRS/Wifi/3G, đồng thời và sử dụng dịch vụ thuê bao của mạng VinaPhone. Các thuê bao trả trước lẫn trả sau của VinaPhone đều có thể chơi TiniPet với cùng mức phí 15.000 đồng/tháng.

VINAPHONE RA MẮT CỔNG THÔNG TIN GAME MOBILE

Cổng thông tin Game mobile viết tắt là G-Portal chuyên cung cấp các tin game của Gameloft vừa được mạng di động VinaPhone công bố ra mắt vào ngày 6/8/2010. Dịch vụ G-Portal được cung cấp cho tất cả các thuê bao đáp ứng các điều kiện của Vinaphone. Để sử dụng dịch vụ, từ máy điện thoại di động khách hàng truy cập wapsite dịch vụ tại địa chỉ http://gameloft.vinaphone.com.vn hoặc lựa chọn Icon dịch vụ G-Portal trên trang chủ Wapsite 3G VinaPhone (http://wap.vinaphone.com.vn). Sau khi truy cập wapsite dịch vụ, khách hàng có thể lựa chọn các mục Game đã được phân loại. Khi click vào mỗi game khách hàng sẽ có thể xem các thông tin giới thiệu ngắn gọn về game, screenshot, dung lượng file game khi tải về, giá game và cách mua game.

TRANH HÙNG VÀ TUNG HOÀNH THIÊN HẠ ĐÓNG CỬA

Từ 12/10/2010, các máy chủ và diễn đàn của webgame Tung Hoành Thiên Hạ chính thức ngừng hoạt động. Tung Hoành Thiên Hạ là tên gọi Việt hóa của sản phẩm webgame World Hegemony của nhà sản xuất game Shanda (Trung Quốc) và VNG phát hành tại Việt Nam. Sau hơn 1 năm hoạt động, đến đầu tháng 8/2010, NPH VNG đã chính thức tuyên bố đóng cửa webgame Tung Hoanh Thiên Hạ tại Việt Nam. Trong những ngày đầu tháng 8, webgame Tranh Hùng do công ty Sunsoft phát triển cũng đã ngừng hoạt động.

NHỮNG GƯƠNG MẶT SÁNG GIÁ

DOTA: ĐỘI AVATAR.9X

DotA vẫn giữ vị thế số một của mình trong làng e-Sports Việt Nam. Bằng chứng là WCG năm nay được tổ chức tại Cyzone đã thu hút tới 64 đội đăng ký tham dự. Tuy nhiên, vì thiếu vắng sự tham gia của các tên tuổi đến từ thành phố Hồ Chí Minh như StarsBoba hay FriendsForever nên vô tình WCG Việt Nam 2010 trở thành sân chơi riêng của các game thủ miền Bắc.

Nếu như vòng đấu buổi sáng vẫn chưa có bất ngờ gì xảy ra thì tại hai vòng đấu tiếp theo vào buổi chiều, khán giả đã phải đi từ hết ngạc nhiên này đến ngạc nhiên khác. Đáng kể đế là việc TruMa – đội DotA mới của đội trưởng Nguyễn Tất Thành liên tiếp vượt qua A13 và Full Louis (vốn là hai ứng viên sáng giá cho chức vô địch) để sở hữu tấm vé đầu tiên bước vào vòng tứ kết. Tuy mới được thành lập chưa lâu nhưng TruMa đã khẳng định được bản lĩnh của mình khi mạnh dạn sử dụng Invoker, một hero có độ khó cao và ít được sử dụng trong thi đấu DotA chuyên nghiệp. Tuy nhiên, cũng chính điều này đã khiến Truma trở thành tâm điểm của khán giả, họ lên tục đề nghị đưa các trận của đội tham gia lên khu vực máy chiếu. Thêm vào đó, các đội DotA mới nổi như Cyzone, Ktxl cũng bất ngờ dành cho mình suất đi tiếp hay Spirit còn buộc đàn anh proA phải ngậm ngùi rời khỏi giải sau trận đấu muộn nhất trong ngày.

Sau ngày thi đấu thứ nhất đầy căng thẳng, 64 đội game ban đầu nay chỉ còn lại 8 cái tên xuất sắc nhất. trong số đó, xuất hiện những cái tên rất mới. Đây là tín hiệu vui thể hiện cộng đồng DotA nước nhà đang phát triển một cách nhanh chóng khi trình độ chung của game thủ đang dần xích lại gần nhau hơn và khoảng cách là gần như không đáng kể.

Ngày thi đấu thứ hai và cũng là ngày thi đấu cuối cùng diễn ra không kém phần quyết liệt.Rút kinh nghiệm từ ngày thi đấu đầu tiên, rất nhiều khán giả đã có mặt tại nhà thi đấu Cyzone từ rất sớm để chiếm cho mình những chỗ ngồi đẹp. Cặp đấu đáng chú ý nhất tại vòng tứ kết là Cyzone và A1. Trước khi trận đấu diễn ra, đa phần mọi người đều nhận định A1 đã gặp được một đối thủ tương đối đơn giản. Nhưng thực tế lại hoàn toàn ngược lại, lợi thế sân nhà có vẻ như đã tiếp thêm sức mạnh cho Cyzone. Chú ngựa ô này tiếp tục húc đổ A1 để vững vàng bước vào vòng trong sau một trận đấu đầy đẹp mắt. Một tiêu điểm hấp dẫn khác là trận đấu giữa TruMa với 37. Đây là trận tranh tài cực kỳ kịch tính bởi cả hai đội tỏ ra quá hiểu nhau. Sau những giây phút bị dồn ép tưởng như nắm chắc thất bại, 37 đã vùng lên lấy lại thế trận và chiến thắng là kết quả hoàn toàn xứng đáng dành cho họ.

Bán kết là cuộc đối đầu giữa Avatar.9x và 37, Cyzone và BSB. Áp dụng lối chơi push sớm nhằm tạo bất ngờ, 37 đã đánh cuộc tất cả vào trận đấu này. Tuy nhiên các chàng trai Avatar.9x lại quá kinh nghiệm trong việc phá chiến thuật của đối phương. Cái giá phải trả cho sự mạo hiểm cảu 37 là một suất tranh hạng 3. Ở cặp đấu còn lại, Cyzone không mấy khó khăn để hạ gục BSB, qua đó ghi tên mình vào trận chung kết với 9x.

Nhờ sự lão luyện và hợp lí trong việc ban pick, Avatar.9x đã hoàn toàn áp đảo đối thủ của mình. Thêm vào đó, mảnh ghép gần đây của họ - Nguyễn Hữu Cảnh (danh xưng: Lichick) đang thể hiện phong độ rất ổn định. Tỉ số 2 – 0 nghiêng về 9x phần nào phản ảnh chính xác cục diện của trận đấu. Avatar.9x lên ngôi vô địch Việt Nam một cách xứng đáng sau những gì họ thể hiện.

WORLD CYBER GAMES (WCG) VIỆT NAM 2010 ĐÃ TÌM RA NHỮNG GƯƠNG MẶT XUẤT SẮC NHẤT CÁC BỘ MÔN DOTA, FIFA VÀ SUSHIDO.

FIFA: CÁI TÊN MỚI "DOÃN NHẬT MINH"

Mặc dù phong trào FIFA nói chung đã có một năm trầm lắng nhưng giải đấu World Cyber Games năm nay vẫn chứng minh được sức hấp dẫn qua số lượng 64 game thủ đăng ký thi đấu. Đặc biệt trong số đó phải kể tới game thủ FIFA số 1 của Việt Nam – Tô Trung Hiếu (3H|L2vn) cũng đã đáp máy bay từ TP.HCM ra với mục tiêu chinh phục chức vô địch WCG 2010. Bên cạnh đấy, giải đấu còn đánh dấu sự góp mặt của những game thủ lão làng như Phan Mạnh Thắng (UDF|Carlos – admin của diễn dàn Fifavn), cựu vương năm 2005 Tạ Nam Anh (proA.Blueghost), Bùi Văn Nam (SatthuFifa), Phạm Khắc Việt (proA.Seven)...

Bộ môn FIFA tại WCG năm nay đã chứng kiến một thay đổi đáng tích cực khi các trận đấu vòng loại được thi đấu theo thể thức Bo3 thay vì Bo1 như thường lệ. Còn nhớ tại giải đấu năm ngoái hàng loạt tên tuổi lớn đã phải nói lời tạm biệt ngay sau vòng đấu đầu tiên như SatthuFifa, UDF|Luuking, proA.e1nin0 cũng vì thể thức đầy may rủi này.

Cặp đấu đáng chú ý nhất của vòng loại là trận so tài giữa hai thành viên của hai team Fifa hàng đầu Việt Nam hiện nay là proA.Kingah và 3H|L2vn. Trải qua 2 trận đấu khá giằng co, cuối cùng nhà vô địch châu Á cũng thể hiện được đẳng cấp của mình khi vượt qua đối thủ với tỉ số sít sao 2-0; 2-1. Thể thức thi đấu Bo3 đã giúp cho vòng loại không có nhiều bất ngờ, các game thủ mạnh đều không mấy khó khăn để lọt vào vòng sau. Tuy nhiên, chúng ta không thể kể tới trận đấu đầy kịch tính của game thủ kỳ cựu proA.e1nin0 khi anh được tôn vinh là game thủ có nhiều bàn thắng nhất vòng loại sau khi vượt qua komupro với tỉ số 9-7 và 8-1.

Vòng đấu thứ hai không chứng kiến nhiều cuộc đụng độ nảy lửa khi hầu hết các game thủ mạnh không nằm cùng bảng. Bảng A được đánh giá là nặng ký nhất với sự góp mặt của proA.Blueghost và 3H|L2vn. Tuy nhiên người thi đấu nổi bật nhất lại là một game thủ trẻ Doãn Nhật Minh với nick name Kute_Coffee khi anh đã xuất sắc vượt trên cả L2vn để giành vị trí dẫn đầu bảng đấu. Bất ngờ duy nhất của vòng đấu bảng là việc proA.e1nin0 thất bại trong trận đấu tranh ngôi đầu bảng với Daicasongkiem, điều này đã khiến cho team FIFA của proArmy Gaming có một cuộc nội chiến không mong muốn ở vòng đấu 1/16 giữa e1nin0 và OctChien. Cuối cùng với sức trẻ của mình OctChien đã vượt qua người đàn anh để góp mặt trong danh sách 8 người xuất sắc nhất của giải đấu. Ở các cặp đấu khác đã không có bất ngờ nào xảy ra và 8 cái tên lọt vào vòng sau gồm có Daicasongkiem, Kute_Coffee, 3H|L2vn, proA.OctChien, proA.Seven, GOF|Vampire, UDF|Luuking và SatthuFifa.

Ngày thi đấu thứ hai bắt đầu với việc các game thủ bốc thăm để xác định các cặp đấu tứ kết với thể thức Bo3. Những lá thăm may rủi đã tạo nên bốn cặp đấu kịch tính đặc biệt là cuộc đối đầu đầy duyên nợ giữa 3H|L2vn và proA.Seven – 2 game thủ từng gặp nhau trong rất nhiều trận chung kết và cũng chính là 2 người từng đại diện cho FIFA Việt Nam tại AIG 3rd. Đại diện của proA có khởi đầu suôn sẻ với chiến thắng 5-3 trong trận đấu đầu tiên. Tuy nhiên bản lĩnh của nhà vô địch châu Á đã được khẳng định khi L2vn lần lượt giành chiến thắng 2 trận đấu còn lại với tỉ số 5-2 và 3-2. Ở các cặp đấu còn lại UDF|Luuking và Daicasongkiem phải dừng bước trước SatthuFifa và GOF|Vampire cùng với tỉ số 2-0, hiện tượng của giải đấu Kute_Coffee tiếp tục phong độ ấn tượng khi vượt qua proA.OctChien với tỉ số 2-1.

Cặp bán kết thứ nhất là cuộc đối đầu giữa 3H|L2vn và GOF|Vampire, mặc dù đã thi đấu rất xuất sắc và đầy kinh nghiệm nhưng từng đó vẫn là chưa đủ để Vampire có thể cản được bước tiến của L2vn. Tô Trung Hiếu hiên ngang tiến vào chung kết với tham vọng giành chức vô địch WCG thứ 2 trong sự nghiệp. Trận bán kết thứ hai cũng rất đáng chú ý với sự góp mặt của SatthuFifa và Kute_Coffee. Sự chắc chắn và lạnh lùng vốn có của SatthuFifa đã hoàn toàn bị khuất phục trước lối đá đầy biến hóa của Kute_Coffee, anh chịu thất bại với tỉ số chung cuộc 2-1 (7-6; 1-4; 0-3). Như vậy 2 cái tên góp mặt trong trận đấu cuối cùng của giải đấu đã được xác định, liệu L2vn sẽ chứng tỏ sự thống trị của mình hay sẽ có một cuộc lật đổ ngoạn mục đến từ game thủ trẻ Kute_Coffee?

Hai game thủ bước vào trận chung kết trong sự cổ vũ cuồng nhiệt của các khán giả tại phòng game Cyzone. Dường như để đáp lại, cả hai đã cống hiến một trận chung kết hấp dẫn và cũng đầy kịch tính. Với phong độ và tinh thần đang lên rất cao Kute_Coffee nhập cuộc đầy tự tin không chút e dè trước game thủ đàn anh, cậu giành chiến thắng sít sao 5-4 trong trận đấu đầu tiên. Như thường lệ, sau khi thua trận đấu đầu tiên L2vn trở lại đầy mạnh mẽ và nhanh chóng san bằng cách biệt với chiến thắng 4-1. Trận đấu cuối cùng đã không có bàn thắng nào được ghi và 2 game thủ đã phải quyết định chức vô địch trên chấm phạt đền đầy may rủi. Doãn Nhật Minh đã trở thành chủ nhân của tấm vé đi Los Angeles (Mỹ).

ĐỘI AVATAR.9X

DOÃN NHẬT MINH (TRÁI)

VÕ THỊ THANH NHÀN (PHẢI)

SUSHIDO: NỮ GIỚI "THỐNG TRỊ"

Sushido là một trò chơi được phát triển trên luật chơi của trò Bejeweled nổi tiếng. Tuy nhiên, để tăng tính hấp dẫn, nhà phát hành Viwawa đã lồng ghép thêm các yếu tố phụ để thu hút người chơi.

Mỗi game thủ sẽ có 20 lượt thi đấu mỗi ván và trong thời gian đó, mỗi game thủ sẽ phải phục vụ nhu cầu của các thực khách khác nhau. Kết thúc 20 ván đấu, ai giành được nhiều điểm hơn, được tính dựa trên số điểm ăn và điểm nhận xét của khách (tùy thuộc vào số thời gian phải đợi cho mỗi món ăn được phục vụ) sẽ là người chiến thắng.

Khác với WCG 2009, năm nay, nội dung Sushido đã mở cửa cho mọi game thủ đều có thể đăng ký tham gia thay vì dành riêng cho game thủ nữ. Động thái này đã thu hút sự quan tâm của game thủ nam tuy nhiên, họ đã phải sớm dừng chân trước sự xuất sắc của các đối thủ phái yếu.

Luật chơi đơn giản và hứa hẹn kịch tính đến tận những lượt đi cuối cùng nên Sushido cũng khiến không ít khán giả tò mò dừng chân đứng lại theo dõi. Trải qua các vòng đấu, nhờ sự bình tĩnh và phong độ thi đấu xuất sắc, game thủ Võ Thị Thanh Nhàn đã lần lượt vượt qua mọi đối thủ khác và trở thành nhà vô địch bộ môn Sushido của WCG VN 2010.

THÁI LONG

SỐNG VỚI CÁI MỚI

Thực hiện:
YÊN KHÊ
NGUYỄN ĐỨC
QUANG MINH

Trước đây, khi điện tín từng nối liền các lục địa, nhân loại đã bắt đầu lo lắng về tương lai của báo giấy. Đến khi Internet ra đời cùng sự phát triển mạnh mẽ của ngành CNTT-TT, nhân loại tiếp tục lo lắng về tương lai của các phương tiện truyền thông đại chúng truyền thống cũng như nhận ra rằng nhiều lĩnh vực cuộc sống đang thay đổi. Thế giới không ngừng thay đổi và không phải lúc nào cũng thay đổi theo ý chí của chúng ta. Có nhiều yếu tố tác động vào sự thay đổi đó. Trong đó, nổi bật có công nghệ nói chung và CNTT-TT nói riêng.

Giải trí là một lĩnh vực chịu nhiều tác động của CNTT-TT. Trong thời gian qua, các trò chơi điện tử và tác động của chúng lên mọi mặt kinh tế-văn hoá-xã hội là một trong các đề tài nóng bỏng của báo chí cũng như trong các chương trình nghị sự của Chính phủ. Nếu như trước đây đã từng có nhiều bài báo nói về "nghiện tivi", "nghiện Internet" thì nay "nghiện game" là câu chuyện chính. Một bạn đọc của Thế Giới Game cũng nhắc lại câu chuyện về cây quạt điện khi nó mới du nhập vào Việt Nam. Nhiều người từng lo lắng rằng gió từ cây quạt điện gây hại cho sức khỏe và "tốt nhất, hãy dùng quạt giấy"!

Khi cái mới xuất hiện, nhất là khi cái mới có 1 vài biểu hiện tiêu cực thì nó thường bị bài bác, một nhà sử học đã nhận xét như vậy trong cụm bài viết này khi bàn về lịch sử loài người, bạo lực và game.

Không ai phủ nhận trò chơi điện tử có những mặt tiêu cực, nhưng cũng có nhiều người ủng hộ những điểm tích cực của game. Hiện có khá nhiều câu hỏi đặt ra cho mọi người là hiểu sao cho đúng về trò chơi trực tuyến? Làm sao quản lý hiệu quả trò chơi điện tử nói chung và trò chơi trực tuyến nói riêng? Làm sao điều chỉnh hành vi của game thủ cho đúng chuẩn mực? Làm sao để tạo ra thêm nhiều sân chơi cho giới trẻ nói riêng và nhân dân nói chung? Làm sao để khai thác sức mạnh của các kênh phương tiện truyền thông đại chúng của tương lai – các trò chơi trực tuyến? Và làm sao dùng trò chơi trực tuyến để bảo tồn và phát huy văn hóa Việt trong xu thế toàn cầu hóa?

Đó là những lý do mà TGVT-Thế Giới Game thực hiện chủ điểm "Trò chơi trực tuyến: Sống với cái mới", lấy ý kiến từ các lãnh đạo nhà nước, các chuyên gia trong các ngành liên quan, các nhà phát hành trò chơi trực tuyến và game thủ. Tạp chí hoan nghênh mọi góp ý của độc giả.

ĐIỀU CHỈNH HÀNH VI GAME THỦ

Nói về game, không ít game thủ đứng tuổi thừa nhận, họ đã từng có giai đoạn không chống được "ma lực" từ các trò chơi. Với những ai đang gặp khúc mắc tâm lý, đời sống, thì diện mạo hoàn hảo cùng mọi thách đố, ganh đua trong game càng khiến họ có cảm giác được giải tỏa trọn vẹn. Niềm hưng phấn phát triển sẽ níu giữ người chơi, tạo trạng thái bị gọi khiên cưỡng là "nghiện". Người chơi chìm sâu vào thế giới game, khó quay về thực tại. Trạng thái chơi game quá đà hình thành và sẽ ảnh hưởng nghiêm trọng đến hành vi, nhận thức, nhịp điệu sinh hoạt, làm việc của người chơi game.

Với những người đứng tuổi, game có thể lôi cuốn như vậy, thì dễ hiểu tại sao giới trẻ bị cuốn hút bởi game. Trong đời sống hiện tại, ở các đô thị lớn, do nhịp sống thay đổi nhanh, nhiều áp lực, giới trẻ lại càng bị tác động tâm lý, muốn tìm kiếm sự bình ổn và lời giải cho hành vi của mình, thì lại càng có xu hướng chọn game làm giải pháp "tránh áp lực" dễ dàng nhất. Nhiều game thủ trẻ từng tâm sự họ bị game chinh phục vì trong thế giới ảo, họ làm được nhiều điều mà ngoài đời không thể làm hoặc không được làm, vì cấm đoán của gia đình, xã hội.

VỚI HIỆN TƯỢNG CHƠI GAME ONLINE MÊ MẢI Ở NHIỀU BẠN TRẺ HIỆN NAY, NHIỀU NGƯỜI QUEN PHÊ PHÁN KHÔNG HIỂU RẰNG, HỌ CHƯA TỪNG ĐẶT MÌNH VÀO THẾ GIỚI ĐÓ, ĐỂ CẢM NHẬN ĐỦ NHỮNG LÝ DO VÌ SAO GAME HẤP DẪN.

Điều sẽ thấy với người lớn tuổi, sau một thời gian, vì tác động từ trách nhiệm xã hội, gia đình..., họ tự thoát khỏi môi trường hấp dẫn của game. Tổn thất tâm lý với họ dĩ nhiên là có, nhưng rồi họ sẽ sớm điều chỉnh được, để nếu tiếp tục gắn bó với game, họ đã có sự phòng ngự cần thiết. Đây là lý do khiến đa số game thủ đứng tuổi luôn gắn kết tốt với game, cân đối cuộc sống ảo và đời sống thật, biến game thành môi trường giải trí có ích.

Nhưng đa phần game thủ trẻ không thể tự điều chỉnh như vậy, mà cần tác động từ bên ngoài. Đó là sự can thiệp đúng cách, giúp thay đổi thái độ từ người thân, nhất là từ cộng đồng game thủ trong thế giới ảo. Thái độ mọi người xung quanh càng nghiêm túc, với giải pháp hợp lý, sẽ càng giúp các game thủ trẻ nhận ra vấn đề cần làm, là tiết giảm hành vi chơi game quá đà, cân đối giữa môi trường sống thật và ảo.

Điều thật sự nguy hiểm cho giới trẻ, là thái độ của người thân, cha mẹ, và dư luận xã hội có chiều hướng phủ định game. Khi xã hội chỉ có 1 hướng thông tin đánh giá tiêu cực, tạo nên bất đồng giữa game thủ trẻ và người thân về giá trị game, thậm chí bài trừ, xem game là độc hại, tệ nạn, thái độ đối đầu giữa các game thủ với cộng đồng sẽ càng thêm gay gắt. Kết quả đối đầu, dĩ nhiên phần thắng luôn thuộc về cộng đồng xã hội, bởi nhiều biện pháp cấm đoán, trừng phạt, kể cả cách ly, đưa vào quản thúc hà khắc sẽ được áp đặt, nhằm bẻ gãy và triệt tiêu ý chí phản kháng của game thủ. Đa số game thủ trẻ theo đó bị tổn thương tâm lý, lâm vào tình trạng thụ động, suy nghĩ bạc nhược, mất tinh thần tự chủ và cầu tiến. Nếu tiếp tục bị đánh giá sai lệch từ xã hội, người thân sau hệ quả ấy, họ càng bị tổn thương. Đến nay, do sự hiện diện còn quá mới của môi trường game, chưa ai đoán được những chấn thương tâm lý ấy sẽ gây nên những hậu quả thế nào.

Bởi vậy, để "hóa giải" được nỗi lo giới trẻ sa đà vào game online, ngăn chặn tận gốc biểu hiện chơi game quá đà, chính "người lớn" cần xem lại thái độ của mình. Khi phát hiện trẻ chơi game quá đà, trước hết, chính các bậc phụ huynh cần tìm hiểu lại thông tin 2 chiều về giá trị game, để chấp nhận trao đổi, thậm chí chia sẻ những cảm hứng thăng hoa trong game cùng trẻ. Từ tinh thần đồng cảm đó, kết hợp với các biện pháp "lôi cuốn" trẻ vào những hoạt động đời thường gần tương tự game, như tạo thái độ hợp tác, thiện chí, lòng tốt..., người lớn sẽ tách dần trẻ khỏi sự sa đà. Nếu phối hợp được cộng đồng những người chơi game tích cực khác, nhất là "cầu viện" các game thủ đứng tuổi cùng chia sẻ, người lớn sẽ hướng trẻ quay lại nhận thức đúng về cuộc đời thật, và giúp trẻ cân bằng thái độ của mình.

Tuy nhiên, cơ bản nhất, ngay từ đầu, mỗi gia đình cần xem xét quan hệ sẵn có, giữa cha mẹ, con cái, anh em, họ hàng, sao cho mối dây tình cảm giữa mỗi thành viên luôn gắn chặt và tốt đẹp. Một khi thấy được thái độ sẵn sàng làm bạn từ người thân xung quanh, giới trẻ sẽ không tìm kiếm các môi trường chia sẻ tình cảm khác. Đó là nền tảng quan trọng để các bậc phụ huynh thiết lập được sự hòa đồng, giữa lựa chọn giải trí của giới trẻ, với môi trường sinh hoạt gia đình, mà không phải lo sợ những nguy cơ ẩn chứa sau đó.

THEO THỨ TRƯỞNG BỘ TT-TT ĐỖ QUÍ DOÃN, CẦN BÌNH TĨNH ĐỂ GIẢI QUYẾT TỪNG VẤN ĐỀ TRƯỚC BÚC XÚC CỦA DƯ LUẬN XÃ HỘI.

QUẢ BÓNG ĐANG CĂNG PHỒNG

Internet vào Việt Nam chưa đầy 13 năm đi cùng nhiều dịch vụ mới mẻ. Trong khi đó, các giai tầng xã hội ở các vị trí khác nhau nhìn nhận các tác động của công nghệ mới khác nhau. Do đó, để tạo ra sự tương đối đồng thuận và thống nhất trong nhận thức và nhìn nhận trong xã hội đòi hỏi phải có tiêu chí giữa cơ quan quản lý, các nhà cung cấp dịch vụ, người sử dụng dịch vụ và các tầng lớp xã hội. Đây là vấn đề rất khó.

Thời điểm đáng quan tâm nhất, gây ra nhiều sự ồn ào nhất là 2005, 2006 khi Võ Lâm Truyền Kỳ bắt đầu du nhập vào Việt Nam. Khi đó, có rất nhiều lý luận, chất vấn, phê phán thậm chí có những đánh giá đối lập trong nhận thức. Chính ngay thời điểm đó, cơ quản quản lý đã thấy cần phải có tiêu chí để đánh giá bước đầu về hoạt động này để có một hành lang pháp lý cho hoạt động của game online.

Tuy nhiên, đến nay, game online đã trở thành vấn đề của xã hội và vì vậy Bộ TT-TT cho biết cần có các biện pháp để giải quyết các vấn đề xã hội đặt ra. "Khi xã hội đang bức xúc thì những giải pháp mang tính nền tảng (như thay thế bằng trò chơi sản xuất trong nước, bộ lọc ngôn ngữ dung tục) chưa phù hợp. Câu hỏi đặt ra là từ nay đến lúc Việt Nam có những giải pháp căn cơ như thế thì chúng ta giải quyết vấn đề xã hội như thế nào?", thứ trưởng Bộ TT-TT Đỗ Quí Doãn nêu ra trong một buổi họp tháng 8/2010 tại TP.HCM. Ông Doãn ví vấn đề game online như một quả bóng đang căng phồng mà nếu nôn nóng tác động quả bóng sẽ vỡ tung. Ông nhắc đến giải pháp "xả hơi" dần dần kết hợp các biện pháp chiến lược lâu dài. "Chúng ta không thể bắt bẻ tại sao xã hội không hiểu vấn đề này? Tất cả các loại hình trò chơi đều mang tính 2 mặt. Chẳng hạn, không thể vì tiêu cực cá độ mà đóng cửa World Cup", ông Doãn nói thêm. Ông nhấn mạnh cần có các giải pháp tháo gỡ vấn đề trước mắt đồng thời hướng tới các giải pháp dài hạn.

THỨ TRƯỞNG BỘ TT-TT ĐỖ QUÍ DOÃN

Từ cuối tháng 7 đến tháng 8/2010, giới truyền thông đã tổ chức nhiều buổi tọa đàm về trò chơi trực tuyến (game nline). Có thể kể đến tọa đàm "Game online – quản lý nhà nước và những giải pháp cấp bách" ngày 30/7/2010 tại TP.HCM của báo Sài Gòn Giải Phóng; Chương trình truyền hình trực tiếp "Nói và Làm" ngày 2/8/2010 trên kênh truyền hình HTV9; Bàn tròn trực tuyến "Lối đi nào cho game online?" ngày 5/8/2010. Ngay cả Nhà Văn hóa Phụ nữ TP.HCM cũng đã tổ chức hội thảo "Game Online: Sức hấp dẫn – Sự tác hại" ngày 18/8/2010.

Điều đáng mừng là chính những buổi tọa đàm đã giúp những người tham dự hiểu hơn và được giải tỏa bớt những nỗi lo về trò chơi trực tuyến. Đó cũng là khi người dân hiểu hơn về tâm tư của các cấp lãnh đạo khi đưa ra các yêu cầu, qui định mới. Đó cũng là cơ hội để các doanh nghiệp game thanh minh cho những nỗi oan của họ. Đó cũng là lúc các nhà tư vấn tâm lý, các chuyên gia ngành game vào cuộc cho thấy giới trẻ đang thiếu sân chơi.

Tuy bài viết này chủ yếu đăng ý kiến của các chuyên gia, nhưng bạn đọc trong thời gian qua đã đóng góp không ít ý kiến trên các phương tiện truyền thông đại chúng. Một bạn đọc (Trương Ngọc Hân từ địa chỉ email toisecuoibannay@yahoo.com) đã góp ý: "Muốn sử dụng, quản lý một cái gì đó thì phải thấu hiểu về nó trước cái đã. Bây giờ bạn thử lên các trang web ở Việt Nam xem thử , hầu như rất ít thấy nói về lợi ích của game online mà toàn nêu lên những mặt xấu của game online. Tại sao? Đơn giản vì chúng ta chưa hiểu về nó, thấy một số tác động tiêu cực thì cho là nó nguy hiểm. Tôi hoàn toàn đồng ý định hướng quản lý game online…Hãy tạo cho chúng tôi nhiều sân chơi bổ ích!"

Nhiều chuyên gia truyền thông cho rằng ngành game online thiếu các hoạt động "truyền thông chủ động" hay các hoạt động mang tính trách nhiệm của doanh nghiệp với xã hội (CSR – Corporate Social Responsibilities). "Bất kỳ một doanh nghiệp nào khi bán ra các sản phẩm và dịch vụ thì họ đều đang tác động lên cộng đồng tại khu vực đó và họ cần phải có các hoạt động để cộng đồng hiểu và chấp nhận các sản phẩm và dịch vụ của doanh nghiệp", một chuyên gia cho biết. Đây là một tập quán mà nhiều ngành kinh doanh áp dụng.

Thế Giới Game hy vọng các ý kiến đa chiều sẽ giúp các nhà làm luật, các nhà quản lý đi đến những qui định quản lý trò chơi trực tuyến nói riêng và trò chơi điện tử nói chung phù hợp với hoàn cảnh Việt Nam.

NƠI CÓ ÁNH SÁNG

NƠI NÀO CÓ ÁNH SÁNG THÌ KHÔNG CÓ CHỖ CHO BÓNG TỐI. NẾU CHA MẸ HƯỚNG ĐƯỢC CON ĐẾN NƠI CÓ ÁNH SÁNG THÌ BÓNG TỐI SẼ LUI DẦN. ĐIỂM CHUNG RÚT RA TỪ Ý KIẾN CÁC NHÀ QUẢN LÝ, CHUYÊN GIA VÀ DOANH NGHIỆP LÀ CẦN PHÁT HUY NHỮNG MẶT TÍCH CỰC VÀ HẠN CHẾ NHỮNG MẶT TIÊU CỰC CỦA TRÒ CHƠI ĐIỆN TỬ NÓI CHUNG VÀ TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN NÓI RIÊNG.

TRẦN VĨNH SA
PHÓ PHÒNG THÔNG TIN - ĐIỆN TỬ SỞ TT-TT TP.HCM

Thông tư 60 còn nhiều điều bất cập, chưa khả thi trong thực tế. Sở đánh giá rằng game online có 4 nhóm tác hại: bạo lực, cờ bạc, khiêu dâm và gây nghiện. Sở TT-TT TP.HCM cũng nhiều lần đính chính với các cơ quan báo chí là chúng tôi không cấm 43 game bạo lực mà chúng tôi chỉ yêu cầu loại bỏ một số hành vi bạo lực cấp độ cao. Chúng tôi cũng sẽ yêu cầu phân loại theo độ tuổi. Các hệ thống đánh giá thương mại ESRB, CERO và thậm chí hệ thống MPAA của Hiệp Hội điện ảnh Hoa Kỳ chúng tôi đã tham khảo và đã đưa vào đề xuất đối với Bộ TT-TT. Chúng tôi cũng đã đề xuất thực hiện điều tra xã hội học.

TRƯƠNG HOÀI TRANG
PHÓ CHỦ TỊCH HIỆP HỘI PHẦN MỀM VIỆT NAM (VINASA)

Cấm game là một vấn đề không đơn giản. Việc hạn chế game cũng cần có lộ trình chứ không thể nói "ngày mai là hạn chế luôn", vì sẽ gây khó khăn cho các doanh nghiệp đã bỏ tiền triệu đô-la Mỹ đầu tư.

NGUYỄN THÀNH NHÂN
GIÁM ĐỐC TRUNG TÂM THANH THIẾU NIÊN MIỀN NAM (SYC)

Tôi nghĩ chỉ nên cấm game bạo lực thôi. Còn những game khác mình vẫn có thể phát triển được. Nếu chúng ta sử dụng các game online như các kênh truyền thông để giáo dục, để truyền thông các tư tưởng tích cực thì đó là điều rất tốt, nhưng có lẽ không thể làm điều đó trong các trò chơi bạo lực khi các em đã quá đam mê trong vai trò nhân vật của mình. Hàng ngày tôi nghe hàng trăm cuộc điện thoại của các phụ huynh. Tôi nghĩ Nhà nước cần phát triển các mặt tích cực của game. Tôi không nói về các yếu tố xã hội khác cấu thành nên tội phạm, nhưng đối với các trường hợp đến trung tâm để cai nghiện, game được xem là tác nhân chính. Tôi từng gióng hồi chuông yêu cầu phụ huynh phải biết kiểm soát con em họ, chơi 1-2 tiếng là đủ. Thậm chí nhiều khi chơi ở tiệm Net lại là tốt vì chưa chắc bắt con em về nhà quản lý lại tốt hơn. Chơi game sẽ hình thành thói quen và thói quen hình thành nhân cách. Thay vì chơi những game bạo lực thì chi bằng hãy thay đổi bằng những đam mê mới.

TRẦN VŨ HẢI
LUẬT SƯ THUỘC ĐOÀN LUẬT SƯ HÀ NỘI

Quyết định số 56/2007/QĐ-TTg ngày 03/05/2007, nói rằng công nghiệp nội dung số, bao gồm dịch vụ trò chơi trực tuyến, là ngành kinh tế có nhiều tiềm năng phát triển, đem lại giá trị gia tăng cao, thúc đẩy sự phát triển của xã hội thông tin và kinh tế tri thức. "Tập trung đầu tư nghiên cứu sản xuất một số sản phẩm trò chơi điện tử trọng điểm của Việt Nam, đặc biệt là các trò chơi trực tuyến, trò chơi tương tác, game show truyền hình có nội dung phù hợp với văn hóa, lịch sử Việt Nam". Với quyết định này của Thủ tướng, rõ ràng, trò chơi trực tuyến là đối tượng được 2 lần ưu tiên. Chúng tôi cho rằng trò chơi trực tuyến là 1 dịch vụ văn hóa đáp ứng nhu cầu giải trí chính đáng của con người. Bất cứ một hàng hóa dịch vụ nào cũng nhằm đáp ứng một nhu cầu nào đó của con người. Nhu cầu đó có thể là chính đáng hoặc không chính đáng. Pháp luật chỉ nên cấm và hạn chế những hàng hóa, dịch vụ đáp ứng nhu cầu không chính đáng và không nên và không thể cấm hay hạn chế những nhu cầu chính đáng của con người. Con người sinh ra không chỉ sống và làm việc, con người còn phải được vui chơi, giải trí, đáp ứng niềm say mê. Chừng nào quyền này không ảnh hưởng tiêu cực đến người khác, quyền này phải được pháp luật bảo vệ. Nhà nước phải tạo nhiều sân chơi cho trẻ em, đấy mới là biện pháp quan trọng nhất.

LÊ HỒNG SƠN

PHÓ GIÁM ĐỐC SỞ GD-ĐT TP.HCM

Từ khi rộ lên việc đánh nhau trong nhà trường, chúng tôi cũng phân tích các tác động, nguyên nhân. Trong nhà trường, tất nhiên không ai dạy học sinh đánh nhau. Ở nhà bố mẹ cũng không khuyến kích con em mình đánh nhau. Tuy nhiên, người ta đưa ra một nguyên nhân nghe có vẻ rất hợp lý – game online, vì các em chém giết thoải mái trong thế giới ảo để lên điểm. Theo khảo sát thực tế, tác động của game online chỉ là một phần nhỏ. Việc đánh nhau trong nhà trường từ game online cũng bắt nguồn từ một số cá nhân học sinh mà báo chí đưa lên thành tít lớn về bạo lực học đường. Chúng ta đã nói rất nhiều về việc kết hợp giữa gia đình – nhà trường – xã hội. Nhiều khi chính gia đình bố mẹ hay đánh, cãi nhau hay với hàng xóm sẽ tích lũy dần thành phản xạ các em thích gây gổ, đánh nhau. Cái đáng báo động nhất của game online, theo tôi, là các em sa sút trong học tập.

LÊ HỒNG MINH

TỔNG GIÁM ĐỐC VNG

Về mặt doanh thu lẫn đạo đức, chúng tôi không hề muốn khách hàng "nghiện" game. Khi chơi vô độ, chính họ sẽ không có đủ sức khỏe gắn bó với sản phẩm một cách lâu dài. Mặt khác nó cũng tạo dư luận không tốt về cộng đồng game thủ. Riêng ở Việt Nam và Trung Quốc, game online trở thành vấn đề xã hội vì có rất nhiều quán Internet. Đặc điểm của các quán Internet này là không ai quản lý người chơi và nội dung trên Internet. Việt Nam có hơn 20.000 điểm cung cấp dịch vụ Internet công cộng như vậy. Nếu chúng ta quản lý được người chơi theo độ tuổi, nếu không có cảnh trẻ em vào quán Internet chơi game nên trốn học, lê la nhiều giờ thì chắc xã hội đã không bức xúc. Đôi lúc hình ảnh của những quán Internet đầy mùi mồ hôi, đầy khói thuốc lá của người lớn lại bị hiểu nhầm thành hình ảnh của ngành game online Việt Nam. Nếu chơi game ở nhà, thời lượng ra sao đều tùy vào việc quản lý của gia đình.

TRỊNH HÒA BÌNH

TIẾN SĨ XÃ HỘI HỌC – NGHIÊN CỨU VIÊN CHÍNH, VIỆN XÃ HỘI HỌC VIỆT NAM

Chúng tôi nghĩ rằng tất cả các quyết sách phải dựa trên sự tỉnh táo khách quan, chứ không xuất phát từ những xúc cảm, lòng nhiệt tình quá mức. Ngành công nghiệp game còn rất non trẻ. Nếu chúng ta nhìn thấy ở đó có tương lai mà chúng ta xử sự với game online như vậy sẽ "bóp chết" ngành game online. Đến khi chúng ta cần khôi phục thì đã lạc hậu với thế giới rất nhiều. Chúng tôi cho rằng các nghiên cứu nếu đã có thiên kiến từ đầu thì số liệu thu thập sẽ khó thuyết phục. Chúng tôi mong muốn có các nghiên cứu có cơ sở khách quan và do các đơn vị độc lập tiến hành. Những nghiên cứu đó sẽ phục vụ cho chiến lược lâu dài.

NGUYỄN XUÂN CƯỜNG,

PHÓ TỔNG GIÁM ĐỐC VTC - GIÁM ĐỐC VTC INTECOM

Nếu chúng ta truyền thông trên báo chí và tivi rằng "game online là ma túy" thì rất dễ làm đám đông nổi giận. Như vậy,12 triệu game thủ - trong đó cụ ông có, cụ bà có, người đi làm có, học sinh, sinh viên, thiếu niên là đối tượng sử dụng "ma túy"? Vậy phải chăng IBM, Intel, Asus đang cung cấp công cụ phạm tội? Còn các công ty viễn thông (ISP) đang vận chuyển "ma túy"? Hiện nay, ở Việt Nam, cứ nói đến game, cứ có chữ "game" thì người ta đều qui nó về game online. (Lời của TGG: trong khi đáng lẽ xã hội cần dùng chung thuật ngữ MMO cho chính xác và thống nhất khái niệm).

Trong thời gian qua, các doanh nghiệp phát hành game đã tuân thủ các qui định tạm ngưng quảng cáo game online nhưng các công ty phần cứng nước ngoài vẫn quảng cáo các hệ thống phần cứng, máy chơi game. Dù muốn hay không muốn, giải trí trực tuyến cũng đang kích thích phát triển dịch vụ Internet băng thông rộng.

PHẠM PHÚC THỊNH

THẠC SĨ GIÁO DỤC HỌC, CHUYÊN GIA TƯ VẤN NHỊP CẦU HẠNH PHÚC (WWW.NHIPCAUHANHPHUC.ORG)

Hiện tại TP.HCM có rất ít sân chơi cho thanh thiếu niên. Một ví dụ: một chung cư 18 tầng đường Phan Xích Long, một tầng có 40 căn hộ; giả sử tính "rẻ" nhất là 50% số hộ đó có trẻ em dưới 18 tuổi thì 1 tầng có 40 em (2 em trong một gia đình). Cả 1 chung cư là 720 em. Quanh chung cư đó không hề có một điểm vui chơi nào cho các em. Vậy ngoài việc học, các em sẽ làm gì? Nếu chơi game không đặt nặng thắng thua thì hành vi bạo lực khó có thể xảy ra.

PHẠM THỊ THÚY, THẠC SĨ XÃ HỘI HỌC – PHÓ GIÁM ĐỐC CÔNG TY TNHH KỸ NĂNG SỐNG (WWW.KYNANGSONG.VN)

Tôi đồng ý với một chuyên gia người Mỹ rằng game không phải là nguyên nhân dẫn đến bạo lực học đường. Rõ ràng đằng sau hầu hết các câu chuyện nghiện game chính là vấn đề gia đình. Vậy nghiện game là nguyên nhân hay hậu quả? Tôi nghiên cứu nhiều năm và cho rằng vấn đề giáo dục gia đình mới là nguyên nhân gốc dẫn đến trẻ em hư. Đó mới chính là mẫu số chung của những gia đình có trẻ em hư. Nghiện game chỉ là một hiện tượng của trẻ em hư. Gốc là gia đình nhưng trung gian là game. Khi phải đối đầu với lũ quái vật gớm ghiếc, theo các chuyên gia Mỹ, điều đó giúp trẻ thử sức, đối đầu với những nỗi sợ hãi khiến chúng cảm thấy cứng cáp và dũng cảm hơn. Trẻ em càng bị cấm thì càng ham và hay bắt chước – các bậc cha mẹ không nên quên điều này.

Một bộ trưởng Bộ Y tế Mỹ từng nói: "Chúng ta thường gắn kết truyền thông bạo lực và hành vi bạo lực nhưng nghiên cứu cho thấy ảnh hưởng này rất nhỏ so với các yếu tố khác. Hai yếu tố có ảnh hưởng lớn nhất trong các vụ bạo lực học đường là sức khỏe tâm lý yếu của học sinh và sự quan tâm của gia đình. Sức khỏe tâm lý là gì? Một đứa trẻ tự tin dám khẳng định mình trong mọi môi trường, chứ không nhất thiết là môi trường game, vì nó có sức mạnh tâm lý hay tâm lực. Cái nhìn khách quan về game luôn rất quan trọng.

Cha mẹ cần kiểm soát giờ chơi của con. Nơi nào có ánh sáng thì không có bóng tối. Nếu cha mẹ hướng cho con vào nơi có ánh sáng thì bóng tối sẽ lui dần. Những đổ vỡ trong tình yêu, hôn nhân, cuộc đời, công việc cũng dễ khiến con người ta buông lỏng việc quản lý thời gian, dễ bị nghiện. Chính người lớn cũng phải biết kiểm soát những vấn đề này. Chơi game đủ, vừa phải để thư giãn sau nhiều giờ làm việc, học tập căng thẳng sẽ không gây tác hại.

PHẠM THIỆN NGHỆ
TỔNG THƯ KÝ HỘI TIN HỌC TP.HCM (HCA)

Nếu dẫn chứng một số trường hợp cá biệt chơi game xong rồi có hành vi bạo lực, tự tử, để nói tổng thể tất cả người chơi game đều xấu, thì không nên và thiếu công bằng. Chúng ta cần có 1 cái nhìn tổng thể.

secutech
VIETNAM
Triển lãm & Hội nghị Quốc tế Kỹ thuật, Thiết bị
An toàn, Bảo vệ, Phòng cháy chữa cháy lần thứ 3 tại Việt Nam

25 - 27/8/2010 tại SECC
799 Nguyễn Văn Linh, Q.7, TP. HCM

5 LÝ DO ĐỂ BẠN THAM QUAN TRIỂN LÃM

1. Gặp gỡ hơn 100 nhà sản xuất và phân phối đến từ 11 Quốc gia và vùng lãnh thổ

Secutech Vietnam quy tụ hơn 100 nhà sản xuất, phân phối thiết bị an ninh an toàn và PCCC hàng đầu thế giới với 220 gian hàng đến từ 11 Quốc gia và vùng lãnh thổ như Australia, Đài Loan, Hàn Quốc, Hoa Kỳ, Malaysia, Nhật Bản, Singapore, Thái Lan, Thụy Điển, Trung Quốc và Việt Nam.

Quốc tế	Arecont Vision, Axis Communications, Entech, FingerTec, Kyodensha, MicroEngine, OSD, Panasonic Systems Asia Pacific, Pelco, PlanetComm, SONY, UWC,...
Hàn Quốc	Bando M&E, Camlux, Chance-i, Comart System, HD PRO, Icantek, Kocom, MCCTV, Nadatel, SeeEyes, Servntec, Tibet System, Vivako, Win4net,...
Đài Loan	ALPHA, ATEIS, ASROCK, Brainchild, Brickcom, BSI, Ching Gu, Dafar, EtherWAN, Eyeview, Everday, FINEST, FITIVISION, Fulix, Giga-TMS, InnoSys, Merit Lilin, Pongee, PROTECTOR, SanHo Tai, TKM, VERMEER, VIVOTEK, YUE LEE,...
Trung Quốc	AOPVISION, BL, Dahua, Hanvon, HIKVision, ZKSoftware,...
Việt Nam	ANFA, B&H, Citek, CSP, DAKAO, ION, Khang Nam Vina, Kim Thanh (KOK), KTN, Le Phat, Pham Gia, Silver Sea, Techpro, TES Tech, Thanh Son, T&T, Trung Loi, Van Xuan, Viet Hoa, VTech,...

2. Lựa chọn trên 500 sản phẩm chỉ với một lần tham quan Triển lãm

Secutech Vietnam giới thiệu hơn 500 sản phẩm, dịch vụ và thiết bị an ninh an toàn, PCCC từ đơn giản đến cao cấp, bao gồm:
CCTV/ Các giải pháp IP/ Đầu ghi hình kỹ thuật số H.264, Thiết bị an ninh 3-G
Mạng và truyền thông
Kiểm soát vào ra/ Sinh trắc học/ Báo động
Thiết bị PCCC

3. Nắm bắt xu hướng nóng nhất của thị trường an ninh tại Việt Nam
Giải pháp IP hợp nhất
Ứng dụng sinh trắc học
Tự động hóa tòa nhà thông minh/ nhà ở

4. Cơ hội tìm kiếm đối tác phù hợp qua buổi giao thương
Giao thương tại Triển lãm là cơ hội tốt cho khách tham quan tìm kiếm đối tác phù hợp. Ban tổ chức sẽ giới thiệu cho bạn các công ty hàng đầu trên thế giới & Việt Nam

5. Cập nhật , chia sẻ thông tin, kinh nghiệm qua 4 diễn đàn
Diễn đàn Giám sát Kỹ thuật số Toàn cầu tại Việt Nam
Diễn đàn về Giải pháp An ninh tổng thể & Tự động hóa Tòa nhà thông minh
Diễn đàn về chuyên đề Quản lý Hệ thống An ninh Tàu điện ngầm/Đường sắt nội đô
Diễn đàn hội thảo chuyên đề PCCC

1 Sự kiện - Nhiều mục tiêu - Cơ hội không thể bỏ lỡ!
Hãy đăng ký ngay từ bây giờ!

Đơn vị tổ chức: messe frankfurt VIETFAIR
Bảo trợ thông tin chính: A&S, Kinh tế, VIR, Diễn đàn, Thế giới vi tính

Đăng ký trực tuyến tại www.secutechvietnam.com để nhận 01 cuốn Tạp chí A&S Vietnam miễn phí khi đến tham quan Triển lãm

Liên hệ: Công ty VIETFAIR : Tel 84-4-39365566 | Email vietfair@vnn.vn
Ms Thu Hà: Tel 0904 547 711 | Email project1@vietfair.vn

BẠO LỰC CŨNG CÓ HAI MẶT

Trong thời gian qua, dư luận xã hội quan tâm nhiều đến vấn đề bạo lực trong các trò chơi trực tuyến đông người chơi, chủ yếu thuộc 2 thể loại nhập vai (MMORPG) và bắn súng (MMOFPS). Ngày 13/8/2010, trả lời phỏng vấn VnExpress, nhà sử học Dương Trung Quốc đã phân tích: "Không nên đồng nhất các hành vi tốt xấu khi nói đến yếu tố bạo lực trong game lịch sử. Cần phân biệt rõ đúng sai". Còn ông Lưu Vũ Hải – Cục trưởng Cục Quản lý Phát thanh, Truyền hình và Thông tin Điện tử - cũng cho biết mọi ý kiến của cá nhân hay tổ chức đưa ra liên quan đến yếu tố bạo lực ở thời điểm này chỉ mang tính tham khảo: "Trong dự thảo mới về quản lý trò chơi trực tuyến sắp trình Thủ tướng ký có qui định cụ thể về vấn đề này. Chắc chắn nó sẽ không ngăn cản sự phát triển của game online Việt". Để nhìn nhận rõ hơn theo góc độ khoa học về bạo lực trong lịch sử xã hội loài người, cũng như trong các phương tiện truyền thông đại chúng nói chung và trò chơi điện tử nói riêng, Thế Giới Vi Tính – Thế Giới Game (TGG) đã phỏng vấn TS. Giáo dục Học và là Nhà giáo Ưu tú Lê Vinh Quốc*.

Là một chuyên gia lịch sử, ông có thể chia sẻ những suy nghĩ về các trò chơi nói chung và trò chơi điện tử nói riêng trong lịch sử xã hội loài người?

Xã hội loài người đã trải qua nhiều thời kỳ văn minh khác nhau như văn minh nông nghiệp, văn minh công nghiệp rồi đến nay là thời kỳ hậu công nghiệp hay văn minh thông tin. Mỗi một thời đại văn minh có những trò chơi đặc trưng riêng. Chẳng hạn, thời văn minh nông nghiệp chúng ta đánh khăng, đánh đáo, chơi ô ăn quan thì trong thời văn minh thông tin, game online là trò chơi đặc trưng. Đó là những sản phẩm đặc trưng của nền văn minh hiện đại và chúng ta nên chấp nhận chúng. Các quốc gia phát triển thường có xu hướng tiếp nhận dễ dàng và nhanh chóng hơn các quốc gia đang phát triển. Việt Nam là quốc gia lạc hậu kéo dài do hậu quả của nền văn minh nông nghiệp. Và thường phản ứng của các quốc gia lạc hậu trước cái mới cũng mạnh hơn các quốc gia đã phát triển. Đây là điều bình thường có thể lý giải bằng khái niệm "sức ỳ tâm lý của con người". Khi cái mới xuất hiện, người ta thường tìm lý do để bài bác. Nhất là khi cái mới có một vài biểu hiện tiêu cực thì người ta càng có cớ để bài bác nó. Chúng ta cần nhìn nhận những cái mới tất yếu của nền văn minh cũng như những cái hay, ưu thế của cái mới để từ đó phát triển mặt tích cực và hạn chế mặt tiêu cực.

Vậy còn bạo lực trong lịch sử xã hội loài người được biểu hiện ra sao, thưa ông?

Bạo lực gắn liền với xã hội loài người từ xưa đến nay. Các bộ lạc thổ dân từng săn đầu người, thậm chí ăn thịt người. Rồi đến thời kỳ chiếm hữu nô lệ, thời trung cổ và đến tận ngày nay, không ai có thể xóa bỏ bạo lực. Bạo lực có 2 mặt tốt và xấu tùy theo nhìn nhận. Khi các cuộc cách mạng

*** Tiến sĩ giáo dục và nhà giáo ưu tú Lê Vinh Quốc từng là trưởng khoa - giảng viên chính Khoa Lịch sử, nguyên phó hiệu trưởng trường ĐH Sư Phạm TP.HCM. Hiện ông là giám đốc trung tâm đào tạo huấn luyện võ thuật Việt Nam (MIC).**

từng nổ ra chống xã hội suy đồi, bạo lực chính là động lực phát triển xã hội. Các cuộc chiến tranh cách mạng chẳng phải là bạo lực hay sao? Tuy nhiên, những thứ bạo lực không đáng có mà gây tổn hại lớn cho con người vì những động cơ không tốt thì phải bài trừ. Trở lại với vấn đề bạo lực trong game lịch sử, chúng ta không thể quên những chiến thắng oanh liệt, những võ công hiển hách của cha ông. Đó là bạo lực cần thiết để bảo vệ đất nước.

Thời gian qua, nhiều người cho rằng bạo lực trong game online đang gây ra các hậu quả tiêu cực. Ông nghĩ sao về vấn đề này?

Trong các phương tiện truyền thông đại chúng ngày nay, như phim ảnh, tivi, truyện tranh, lượng thông tin truyền tải về bạo lực là dày đặc. Tuy nhiên, cần khẳng định cho rõ đây không phải là vấn đề bạo lực hay không bạo lực, mà là bạo lực đó được thể hiện như thế nào. Đó là khi chúng ta xem xét bạo lực ở những mặt đúng/sai, tốt/xấu, thiện/ác. Cần lấy các giá trị về chân, thiện, mỹ. Bạo lực hoàn toàn đúng nếu đó là thiện chống ác. Người dân sẽ rất thích thú khi thấy cảnh sát săn bắt cướp, trừng trị bọn mafia. Hay nếu như trên lãnh hải Việt Nam có tàu lạ đâm vào thuyền đánh cá của ngư dân Việt Nam thì chúng ta phải dùng bạo lực để bảo vệ. Tôi hoan nghênh nếu chúng ta làm được những game lịch sử tôn vinh các chiến công của cha anh chúng ta.

Về mặt xã hội, nếu chúng ta qui kết các vụ án bạo lực đều xuất phát từ game là không đúng. Theo cá nhân tôi, game khác các phương tiện truyền thông đại chúng ở chỗ nó cho phép người chơi chủ động thực hiện hành vi hơn là ngồi xem, nghe, đọc thụ động. Tác động của game có mạnh hơn nhưng không thể vì thế mà đổ tất cả tội lỗi cho game. Tôi chỉ nhấn mạnh ở chỗ "mạnh hơn" chứ không cho rằng game là tác nhân trực tiếp gây ra tội ác. Vấn đề ở đây không phải là game mà là môi trường xã hội. Những vụ án xảy ra mà chúng ta được biết đều do đạo đức băng hoại và thế lực đồng tiền gây nên. Vì tiền người ta có thể giết người. Môi trường xã hội có vấn đề dẫn đến nền giáo dục xã hội tạo ra những nữ sinh đánh nhau và nhiều vấn đề tiêu cực khác trong dạy và học. Đừng đổ tội cho những trò chơi! Đây là vấn đề xã hội. Khi con người ta mất hết nhân cách, chỉ biết cái gọi là tiền thì người ta sẵn sàng phạm tội. Tôi nghĩ chúng ta cũng cần thống kê lại có bao nhiêu phiên tòa mà bị can khai rằng họ phạm tội thực sự vì game.

Là một nhà giáo, nhà nghiên cứu lịch sử nhưng cũng là một nhà quản lý, ông nghĩ rằng biện pháp nào sẽ góp phần quản lý hiệu quả game online?

Đừng tưởng rằng các mệnh lệnh hành chính có thể giải quyết được các vấn đề hiện nay liên quan đến game online! Trước mắt, một số qui định hành chính tỏ ra tích cực như việc cắt đường truyền sau 11 giờ đêm ở các tiệm cho thuê chơi game online. Các em không thể cứ chơi game thâu đêm suốt sáng được. Tuy nhiên, về lâu dài nên tìm ra đường hướng quản lý game online một cách khoa học.

Trân trọng cảm ơn ông!

ÔNG LƯU VŨ HẢI

"CHỮA" TRƯỚC "PHÒNG" SAU

TRƯỚC BỨC XÚC CỦA XÃ HỘI, BỘ TT-TT ĐÃ ĐƯA RA 5 NHÓM GIẢI PHÁP. TRONG ĐÓ, CÁC GIẢI PHÁP TÌNH THẾ NHẰM "CHỮA CHÁY" TRƯỚC KHI ĐƯA RA THÊM CÁC BIỆN PHÁP "PHÒNG CHÁY".

NĂM NHÓM GIẢI PHÁP

Sau buổi họp sáng 6/8/2010 với các doanh nghiệp kinh doanh game và viễn thông tại TPHCM, Bộ TT-TT đã đưa ra 5 nhóm giải pháp. Nhóm giải pháp đầu tiên gọi là giải pháp tình thế và đã được nêu tại văn bản số 2455 ngày 2/8 gửi đến các doanh nghiệp kinh doanh trò chơi trực tuyến, doanh nghiệp cung cấp Internet, Sở TT-TT, UBND các tỉnh và thành phố. Theo đó, nhóm giải pháp này gồm các nội dung như: Yêu cầu các doanh nghiệp tạm dừng quảng cáo trò chơi trực tuyến trên các phương tiện thông tin đại chúng; Đề xuất biện pháp về mặt kỹ thuật yêu cầu các doanh nghiệp cung cấp dịch vụ Internet dừng việc cung cấp đường truyền tới các đại lý truy cập Internet công cộng theo quy định giờ đóng, mở cửa ở các địa phương. Hầu hết quy định của các địa phương hiện nay giờ đóng cửa là sau 23 giờ đêm đến giờ mở cửa là 6 giờ sáng; Trong thời gian chờ quy chế quản lý game online mới ra, Bộ tạm dừng xem xét cấp phép trò chơi trực tuyến mới.

Nhóm giải pháp thứ 2 mang tính cơ bản, cần thiết phải làm gồm: Khẩn trương hoàn chỉnh quyết định của Chính phủ về quy chế quản lý trò chơi trực tuyến để ban hành sớm nhất (dự kiến khoảng tháng 9); Có chính sách để sản xuất các trò chơi thuần Việt, lành mạnh, có yếu tố giáo dục về đạo đức, truyền thống, lịch sử; Truyền thông làm sao để làm thay đổi, nâng cao được nhận thức, giúp dư luận xã hội nhận thức đúng và đầy đủ về hoạt động của lĩnh vực này.

Nhóm giải pháp thứ 3 mang tính lâu dài là nghiên cứu để xây dựng luật về an toàn, an ninh trên mạng, luật này mang tính tổng thể, nhiều lĩnh vực chứ không chỉ mỗi trò chơi trực tuyến; Đề xuất thành lập Cục An toàn Thông tin trên cơ sở nâng cấp Trung tâm Ứng cứu Sự cố Máy tính VNCERT; Tăng cường hợp tác quốc tế trong lĩnh vực này. Nhóm giải pháp thứ 4 là tăng cường thanh tra, kiểm tra, xử lý, với trọng điểm là các vấn đề cấp phép; Kiểm tra việc cung cấp trò chơi của các doanh nghiệp; Tăng cường kiểm tra cơ sở và đại lý.

Nhóm giải pháp thứ 5 là tăng cường sự phối hợp giữa các bộ, ngành, Trung ương… Nêu rõ trách nhiệm từng bộ, ngành về vấn đề này; Phối hợp với UBND cấp tỉnh, huyện, xã; Trách nhiệm của gia đình, tổ chức xã hội, đoàn thể. Theo Thứ trưởng Đỗ Quý Doãn, đây là những giải pháp vừa có tính chất quản lý tình thế vừa cơ bản và lâu dài để hạn chế và ngăn ngừa những tác động tiêu cực của game online.

NHỮNG GIẢI PHÁP TÌNH THẾ

Ông Lưu Vũ Hải, Cục trưởng Cục Phát thanh Truyền hình và Thông tin Điện tử cho biết hiện Việt Nam có 76 trò chơi trực tuyến (MMO) do 18 doanh nghiệp cung cấp. Trong đó, có 35 trò chơi nhập vai (MMORPG), 3 trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất (MMOFPS). Trong thông tư 60 tuy chưa được qui định chi tiết đầy đủ nhưng một số doanh nghiệp khi triển khai cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến chưa thực hiện đúng. Đó là không thực hiện các biện pháp bảo đảm độ tuổi người chơi, khai thác những điểm bất cập trong chính sách và tạo điều kiện cho người chơi, kinh doanh thu lợi từ tài sản ảo khiến sức hút của trò chơi trực tuyến tăng cao và thu hút đầu tư tài chính. Ngoài ra, hoạt động của đại lý Internet hầu như buông lỏng hoàn toàn: bỏ lỏng quản lý độ tuổi – thông tin cá nhân, trách nhiệm đóng mở cửa và là nơi tiếp tay cho những trò chơi bất hợp pháp từ máy chủ nước ngoài và băng đĩa lậu – làm trầm trọng thêm tác động tiêu cực của trò chơi điện tử. Xã hội không phân biệt cụ thể được trò chơi nào được cấp phép trò nào không. Công tác thanh tra của chính quyền địa phương và trách nhiệm gia đình nhà trường cũng chưa thực hiện tốt.

Ông Hải cho biết Cục đã có văn bản gửi đến các doanh nghiệp yêu cầu các DN rà soát thực hiện đúng theo qui định, ít nhất theo Thông tư 60; tiết giảm tối đa những hành vi mang tính đối kháng và tạm dừng quảng cáo trò chơi trực tuyến trên các phương tiện đại chúng.

"Những hành vi mang tính đối kháng chúng tôi không qui kết là bạo lực, nhưng yêu cầu các DN với trách nhiệm xã hội chủ động tiết giảm theo mong muốn của xã hội. Tôi tin rằng DN tự hiểu những hành vi, âm thanh nào liên quan đến bạo lực nên tiết giảm", ông Hải nói, "Vấn đề tạm không cho quảng cáo trên các phương tiện truyền thông đại chúng đã được đưa ra trong một hội thảo. Tuy nhiên, có rất nhiều ý kiến không đồng thuận với đề nghị này. Cấm hay không còn phải dựa vào các qui định pháp luật về quảng cáo. Tuy nhiên, trong hoàn cảnh hiện nay, Bộ yêu cầu đây là một giải pháp tình thế và đề nghị các DN phối hợp trước bức xúc xã hội".

Ông Hải cho biết Bộ đã đề xuất biện pháp kỹ thuật yêu cầu các DN cung cấp dịch vụ Internet rà soát và ngừng cung cấp Internet cho các đại lý Internet sau 23g. Ở đây chỉ là đại lý Internet, chứ không phải cơ quan, gia đình, nhà trường. Đây chỉ là biện pháp kỹ thuật để tổ chức tốt hơn nữa việc qui định của chính quyền địa phương. "Chính phủ sẽ ban hành qui chế mới với qui định cụ thể hơn, chi tiết hơn về hội đồng tư vấn thẩm định nội dung kịch bản trò chơi trực tuyến với tính pháp lý cao hơn, có sự tham gia của nhiều bộ ngành hơn để đảm bảo công tác thẩm định khách quan, chặt chẽ hơn, tạo được sự đồng thuận sâu rộng cao hơn. Trước mắt, Bộ sẽ ngừng cấp phép cho các trò chơi trực tuyến mới. Bộ cũng sẽ bổ sung thêm 1 chương về quản lý trò chơi không trực tuyến do Bộ Văn hóa - Thể thao – Du lịch soạn thảo".

NGUYỄN KIM KHÁNH

CHỦ TIỆM NET BOBA.NET (ĐƯỜNG NAM KÌ KHỞI NGHĨA, TP.HCM)

Doanh thu của tiệm sẽ giảm đáng kể. Do phải đi học, đi làm ban ngày nên phần lớn thời gian chơi game của khách hàng tập trung vào buổi tối. Đây là thời điểm thu được nhiều doanh thu nhất của tiệm. Theo ước đoán, khi quyết định của Bộ TT-TT được ban hành thì doanh thu của tiệm sẽ giảm từ 20-30%. Qui định mới thực sự gây khó khăn trong việc tập luyện e-Sports. Để nâng cao trình độ, các đội thường tập luyện trực tuyến với các đối thủ ở nước ngoài. Vì chênh lệch về múi giờ cũng như thời gian thuận tiện cho các VĐV (phải đi học, đi làm vào ban ngày) nên việc tập luyện thường diễn ra vào buổi tối từ 21g - 1g sáng hôm sau. Qui định mới cũng gây bất tiện trong việc cập nhật phần mềm và diệt virus.

VŨ THÀNH CÔNG

CHỦ TRUNG TÂM CYZONE, HÀ NỘI

Chúng tôi vẫn thực hiện tốt việc đóng cửa vào lúc 22g30 hàng ngày. Qui định mới về trò chơi trực tuyến không ảnh hưởng nhiều vì CyZone chủ yếu phục vụ cho giới e-Sports. Tuy nhiên, đường truyền bị cắt sau 23g sẽ ảnh hưởng đến việc bảo dưỡng và cập nhật hệ thống; trong khi đó, nhà cung cấp dịch vụ Internet không thấy có ý kiến về hợp đồng cam kết cung cấp dịch vụ Internet giữa các bên.

THÁI BÙI HẢI SƠN

CHỦ TIỆM NET GAMEZONE (HÒA KHÁNH, ĐÀ NẴNG)

Với vấn đề kiểm soát game hiện nay, cụ thể là giải phát ngắt tín hiệu Internet sau 22 giờ tại các tiệm game, theo tôi là cần thiết để hạn chế những lạm dụng chơi game hiện nay. Tôi cũng có tiệm game và quy định mới này chắc chắn sẽ ảnh hưởng đến việc kinh doanh của tôi. Nhưng tôi nghĩ nhà quản lý đã cân nhắc để có quyết định đó và tôi ủng hộ quyết định ấy. Tôi chỉ kiến nghị các nhà cung cấp đường truyền nên có sự điều chỉnh, hợp tác thế nào để đã kiểm soát thì phải chặt chẽ, công bằng. Hơn nữa, việc bảo trì, sửa chữa máy móc trong các tiệm game thường phải làm đêm, và cá nhân tôi hay các chủ tiệm game đều có nhu cầu giải trí riêng trên mạng ngoài giờ kinh doanh. Nên có sự hỗ trợ để chúng tôi thực hiện được việc đó.

Về dài lâu, tôi tin đây chỉ là giải pháp tạm thời trong tình thế chưa kiểm soát được hoạt động của game thủ hiện nay. Nhà quản lý cần tiếp tục nghiên cứu có các giải pháp kỹ thuật, và nhất là về xây dựng trách nhiệm xã hội tốt hơn, để thay thế giải pháp này. Như thế việc kiểm soát sẽ tốt hơn và không ảnh hưởng đến quyền lợi kinh doanh chính đáng của chúng tôi.

BÊN CẠNH CÁC GIẢI PHÁP TỪ PHÍA NHÀ NƯỚC, MỘT GIẢI PHÁP NHẬN ĐƯỢC NHIỀU QUAN TÂM LÀ VIỆC HÌNH THÀNH TỔ CHỨC CỦA CÁC GAME THỦ VỚI VAI TRÒ ĐIỀU CHỈNH HÀNH VI CŨNG NHƯ BẢO VỆ QUYỀN LỢI CHO CỘNG ĐỒNG GAME THỦ 12 TRIỆU NGƯỜI TẠI VIỆT NAM.

CÂU LẠC BỘ GAME THỦ

GIẢI PHÁP MANG TÍNH CỘNG ĐỒNG

Ghi nhận từ các nhà phát hành game trong nước, cũng như theo dõi mô hình quản lý, tổ chức game thủ tại các nước đi trước như Hàn Quốc, Nhật Bản... đều cho thấy, hiệp hội game thủ là tổ chức quan trọng thể hiện hình ảnh đích thực của cộng đồng game thủ trong xã hội hiện nay. Đây là tổ chức thành lập tự nguyện của các game thủ, nhất là game thủ online. Tổ chức này không chỉ tạo sân chơi thực tiễn, bổ ích, mà còn giúp nối kết cộng đồng game thủ và lan tỏa ra xã hội, qua đó bảo vệ các quyền lợi chính đáng và hình ảnh chân xác của họ. Mô hình cũng giúp tăng khả năng kiểm soát game thủ từ chính trong nội dung chơi game, tăng cường gắn bó nhà phát hành và game thủ để cùng xây dựng một môi trường giải trí, phát triển năng lực cộng đồng tích cực.

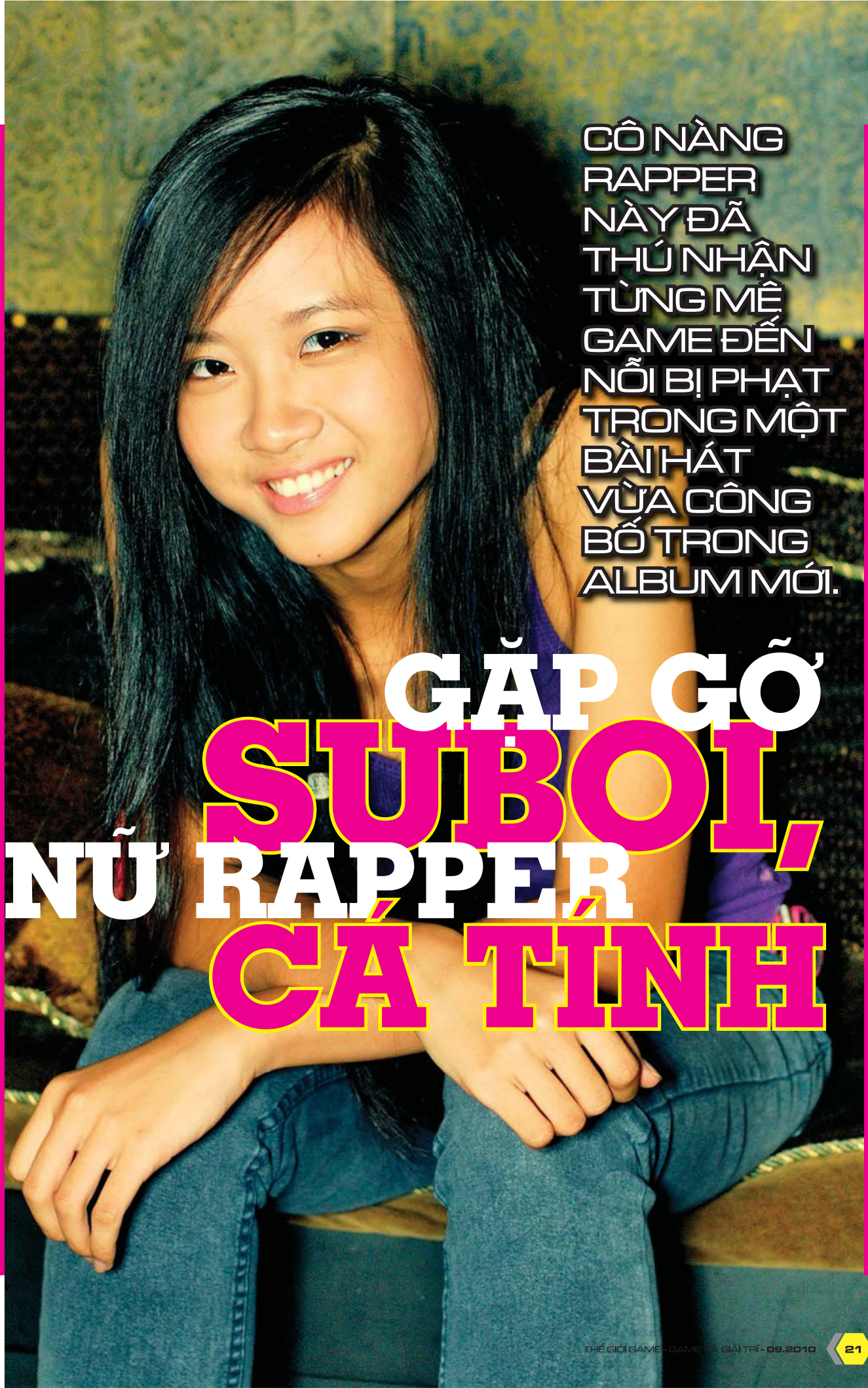
Tuy nhiên, do thiếu tổ chức nghiêm túc, nên hoạt động của các game thủ đều có tính đơn lẻ, chưa tạo sự liên kết rộng khắp vùng miền, toàn quốc để tạo ra quy mô lớn về làm từ thiện, tổ chức hoạt động thể thao giải trí... Trong khi nhiều mặt bất cập và chưa tốt từ môi trường game online thường phản ảnh trên dư luận xã hội, thì các hoạt động tích cực này lại ít được quan tâm phản ảnh bởi thiếu định hướng từ cộng đồng.

Đánh giá của hầu hết các đại diện phát hành và nhiều game thủ tại các diễn đàn online bày tỏ, với tình hình hiện tại, đã đến lúc cộng đồng game thủ cần ngồi lại để thiết lập nên tổ chức chung, hỗ trợ tích cực hoạt động và bảo vệ các quyền lợi giải trí của game thủ. Trong giai đoạn đầu, mô hình cần chọn là CLB game thủ, trực thuộc Hiệp hội Phần mềm Việt Nam (VINASA) hay Hội Thể thao Giải trí Điện tử (VIRESA)... CLB sẽ có cấu trúc liên kết từ 1 đầu mối trung tâm, lan tỏa đến tận các phân nhánh bang hội ở các game online đã phát hành tại Việt Nam. Nhiệm vụ CLB là phải tạo ra những sân chơi thực tế, lành mạnh, cuốn hút đông đảo các game thủ tham gia, để lôi cuốn game thủ vào các hoạt động cộng đồng, tái hiện hình ảnh và những mặt tích cực mang lại từ thế giới giải trí trong game với cả cộng đồng xã hội. Điều này không chỉ giúp các game thủ thể hiện đầy đủ năng lực và bản chất tốt đẹp, ngăn ngừa được những biểu hiện quá đà, sai lệch trong giải trí game, mà còn mở ra nhiều điều kiện bảo vệ, hỗ trợ cho game thủ.

Đặc biệt về mặt quản lý, thông qua tính tự nguyện và chủ động, với hình thức như nội quy, thỏa ước hành động, CLB game thủ có thể từng bước hạn chế những hành vi thái quá ở nhiều nhóm game thủ. Cụ thể các vấn đề giới hạn giờ chơi, làm sạch hành vi văn hóa trong game, bảo vệ bản quyền... Nếu dùng văn bản bắt buộc như luật sẽ không thể tạo sự đồng thuận như thông qua quy chế thành viên CLB. Một game thủ có thể tùy ý lựa chọn việc tham gia vào CLB game thủ hay không, song khi đã là thành viên, dù ở cấp độ nào, trò chơi nào, thì sẽ phải tuân thủ tự giác những yêu cầu đặt ra.

Tính hấp dẫn của CLB game thủ lại không nằm ở quy định hành chính, mà gắn với các sự kiện cộng đồng, nền tảng chính duy trì tổ chức CLB. Các game thủ là thành viên CLB mới được quyền dự vào các sự kiện, chương trình do các nhà phát hành tổ chức, được hưởng các ưu đãi nhất định về hoạt động quảng bá, khuyến mãi game.... Họ còn được nhận các ưu đãi khác khi CLB thu hút được các nhà tài trợ, các chương trình xã hội, hay có các giải thi đấu. Quan trọng nhất, với CLB, các game thủ sẽ có môi trường giao lưu, tương tác bạn bè tích cực hơn và rộng khắp hơn. Họ được bảo vệ chính đáng trước các nhà phát hành và cả pháp luật, khi nhờ cậy sự can thiệp kiến nghị của CLB nếu bị xâm phạm quyền lợi hay tư cách thành viên...

Một cách hiệu quả, CLB game thủ sẽ có thể kết hợp các game thủ, từ tư cách giải trí đơn lẻ trong các trò chơi thành 1 nhóm cộng đồng tích cực và tự giác, vừa bảo vệ vừa tôn vinh chính đáng hình ảnh, quyền lợi và trách nhiệm của họ trước xã hội. Bởi vậy, không hề khó hiểu khi cả các nhà phát hành lẫn đông đảo game thủ Việt đang cùng chờ đợi những tín hiệu khởi xuất về cơ hội định hình, xây dựng mô hình này.



CÔ NÀNG RAPPER NÀY ĐÃ THÚ NHẬN TỪNG MÊ GAME ĐẾN NỖI BỊ PHẠT TRONG MỘT BÀI HÁT VỪA CÔNG BỐ TRONG ALBUM MỚI.

GẶP GỠ NỮ RAPPER SUBOI, CÁ TÍNH

Album Walk gồm 8 bài hát do chính Suboi tự sáng tác và viết lời, phần lớn là những ca khúc tiếng Anh - những trải nghiệm chân thật nhất của chính cô. Những giai điệu Hip Hop, R&B hiện đại trong album Walk của Suboi là sự kết hợp của nhà sản xuất Đức Trí cùng với Dương Khắc Linh trong vài trò nhạc sỹ hòa âm, phối khí hứa hẹn sẽ mang đến cho khán giả những cảm nhận mới, ấn tượng về hip hop Việt, dòng nhạc còn khá mới mẻ với phần lớn khán giả Việt Nam.

Được khán giả biết đến với hai bài hát My Apology và Girls' Night cùng Hồ Ngọc Hà, Suboi đã cho album solo đầu tay mang tên Walk (Bước). Nữ rapper 20 tuổi cá tính và dễ thương này đang bước trên con đường chinh phục khán giả trẻ yêu nhạc.

Suboi có thể cho TTG biết chút thông tin về bản thân?

Suboi sinh ngày 14/01/1990, tên thật là Hàng Lâm Trang Anh. Hiện là sinh viên của trường đại học Hùng Vương. Mọi người hay gọi mình là Su, còn Suboi là nickname do những người bạn từ thời cấp 2 tặng cho. Vào năm 15 tuổi, Su bắt đầu làm quen với hiphop và rap và trong khoảng thời gian ấy đã có sáng tác đầu tiên với tên gọi "Cold". Năm 17 tuổi, Su tham gia nhóm nhạc I3N và sau đó là nhóm nu-metal "Winfield" biểu diễn ở các trường học.Sau đó Su tham gia nhóm SD records (lúc này có Black Ray, DSK, Rapsoul, KraziNoyze, Novalance – sau này có thêm DJ Jin), đây là nhóm nhạc được nhiều bạn trẻ biết đến trong giới undergound. Các bài hát của Su trong giai đoạn này :Step in de club (nay là Girls' night), Drop quick (ft. Blak Ray), BACK (SDrecords), Sweetdreams, Rapper brotherhood (Sdrecords). Năm 19 tuổi, Su được anh Dương Khắc Linh phát hiện và mời chính thức ký hợp đồng với Music Faces Entertainment sau một lần thu âm cùng Rapsoul và KraziNoyze bài "Rock with it". Ngoài sở thích âm nhạc ra, Su yêu thích môn trượt ván Skateboard. Su đã bắt đầu tập chơi skateboard từ khi 15 tuổi và bây giờ cũng thường xuyên chơi vào những lúc rãnh rỗi.

Vì sao bạn rap bằng tiếng Anh tốt như vậy? Bạn học tiếng Anh ở đâu? Du học hay học trong nước?

Nhiều người cứ nghe Su nói tiếng Việt lơ lớ nên cũng nghĩ là Su đã học nước ngoài từ lâu, nhưng thực ra Su học ở Việt Nam Su được sống trong một môi trường giao tiếp tiếng Anh từ nhỏ. SuBoi biết những từ tiếng Anh đầu tiên là khoảng 4, 5 tuổi. Sau đó mình hay nghe nhạc, xem phim bằng tiếng Anh nên trình độ dần được nâng cao và trở thành một thói quen trong giao tiếp. Mãi đến khi học cấp 3, Su mới học thêm ngữ pháp để hoàn thiện hơn.

Quay trở lại với bài hát "Những đứa bạn", lời bài hát có câu ""Có khi đi sớm từ 9 giờ sáng mãi 9 giờ tối mới về. Ngồi tạm lề đường ăn kem - Rủ nhau đi chơi game. Tối về bố la, bài học nhớ đời". Đoạn lời bài hát có từ kỷ niệm thực của Suboi chứ? Nếu có chơi game thì Suboi lúc đó (trong bài hát) đã chơi game gì mà đến 9g tối mới về?

Đúng thế, bài hát này gắn liền nhiều kỷ niệm thật của Su với những người bạn thân từ thời cấp 2. Nếu để ý, bạn sẽ thấy lời bài hát này rất buồn. Mỗi lần nghe lại hay hát ca khúc này mang lại rất nhiều cảm xúc. Những kỉ niệm xưa thật đẹp, được cùng đám bạn thân lướt ván, ăn kem và chơi game. Lúc đó Su chơi trò "Đua xe cáo" (Crash Team Racing).

Suboi có thể chia sẻ cảm nhận về trò chơi điện tử nói chung? Bạn có chơi các music game hay dance game hay không?

Trò chơi điện tử hay âm nhạc đều những hình thức giải trí giúp mọi người thư giản sau những giờ học tập làm việc căng thẳng. Người chơi game cần có ý thức tốt cũng như chọn những game phù hợp với lúa tuổi của mình. Su cũng thích game âm nhạc, thỉnh thoảng Su cùng với bạn của mình chơi Rockband, rất thú vị! Không những thế Su còn chơi rất tốt trò dance game của những máy game trong siêu thị.

Suboi có nghĩ 1 ngày nào đó sẽ thực hiện các bài rap cho game Việt?

Cũng thú vị lắm chứ. Nếu có game nào thích hợp thì sẽ làm.

Cảm ơn Suboi và chúc bạn ngày càng có nhiều bài hát hay.

NAM TRUNG

TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Activision		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	Core 2 Duo 1,8Ghz
High Moon Studios		RAM	2GB XP / 3-4GB Vista, Win 7
THỂ LOẠI			
Hành động phiêu lưu		VGA	256MB+ Pixel Shader 2.0+
NGÀY PHÁT HÀNH	22/06/2010		
ESRB (TUỔI)	Teen	OS	XP SP2/ Vista / Windows 7

TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

HÀNH TINH KHÓI LỬA

"Hồi hộp, gay cấn, bực tức, căng thẳng và vỡ òa trong tiếng cười khoái chí, mọi cung bậc cảm xúc đều hiện hữu khi hòa mình vào cuộc chiến giữa những robot siêu hiện đại, được thể hiện khá tốt qua cả 2 phần chơi đầy cuốn hút của War for Cybertron..."

Nhắc đến Transformers, hẳn nhiều người sẽ nghĩ ngay đến 2 bộ phim bom tấn cùng tên của đạo diễn lừng danh Michael Bay đã làm khuynh đảo hệ thống rạp chiếu bóng trên toàn thế giới và thu về doanh thu cao ngất ngưởng. Thế nhưng ít ai biết rằng Transformers lại có nguồn gốc từ Nhật, nó là dòng đồ chơi rô-bô nổi tiếng được chế tạo và sản xuất bởi Takara (tiền thân của Takara Tomy – một trong những công ty đồ chơi lớn nhất ở Nhật). Chúng bán chạy đến mức Takara phải phân phối hàng cho 2 chi nhánh lớn của mình là Diaclone và Microman để kịp thời thỏa mãn lượng cầu quá khủng khiếp từ phía khách hàng. Năm 1984, đại gia đồ chơi của Mỹ là HasBro đã thành công trong việc mua lại quyền phân phối dòng đồ chơi này và tạo nên thương hiệu Transformers nổi như cồn tại Bắc Mỹ ngày nay. Trước sức hút quá lớn của Transformers, hàng loạt sản phẩm dựa theo thương hiệu này lần lượt xuất hiện. Nổi bật nhất là sê-ri truyện tranh của Marvel Comics và loạt phim hoạt hình cùng tên do Sunbow Productions, Marvel Productions đồng sản xuất. Dù có tuổi thọ ngắn hơn bộ truyện tranh nhưng ai cũng biết rằng chính sê-ri phim hoạt hình mới là thứ đã đánh cắp trái tim của hàng trăm triệu người trên toàn cầu lúc bấy giờ, nhờ đó mà tên tuổi của Transformers vẫn còn vang dội trong tâm trí họ cho đến tận 26 năm sau.

Ngành công nghiệp game cũng không thể làm ngơ trước "mỏ vàng" quá tiềm năng này nhưng đa phần các tựa game về Transformers đều không thành công vì thiếu sự đầu tư nghiêm túc và không thoát ra khỏi cái bóng của một thương phẩm ăn theo phim, truyện. Thất bại của phiên bản Revenge of the fallen (ID: G0908_11) khiến người chơi ngày càng dè dặt hơn với các phiên bản tiếp theo của dòng game này. Trước bối cảnh u ám đó, studio High Moon và ông lớn Activision lại mang đến một niềm hy vọng mới cho người chơi với War for Cybertron (WoC), thành viên mới nhất của gia đình Transformers. Liệu WoC có thoát khỏi lời nguyền thất bại đang ám ảnh seri này bấy lâu nay?

Chơi đơn: Hấp dẫn nhưng hơi bất tiện

Bối cảnh của WoC rất ngắn gọn nhưng cực kì dễ hiểu, lấy mốc thời gian hàng triệu năm trước khi những sự kiện trong sê-ri phim hoạt hình diễn ra, WoC đem đến cho người chơi cái nhìn rõ ràng hơn về cuộc nội chiến giữa 2 phe Autobots và Decepticons trên hành tinh Cybertron. Những bật mí về thân thế của các nhân vật cộm cán như Optimus, Megatron, StarScream… sẽ được hé lộ cùng nguyên nhân vì sao các Transformers phải di tản đến Trái Đất. Hầu như WoC ẩn chứa lời giải cho mọi thắc mắc của bạn về seri lâu năm này, tất cả được truyền tải rất trực quan thông qua lòng tham quyền lực vô đáy của Megatron và nỗ lực chống lại cái ác của Optimus.

Chế độ chơi đơn (campaign) được chia thành 2 phần tương ứng với 2 phe tham chiến, một sự sắp xếp hết sức thú vị và bạn sẽ biết được tính cách của từng thành viên trong đội, cách chúng đối xử với nhau cũng như giải quyết các xung đột với phe đối địch. Chẳng hạn StarScream – nhân vật số 2 trong hàng ngũ Decepticons – luôn làm mọi thứ có lợi cho bản thân bình, chẳng thèm quan tâm đến mệnh lệnh của Megatron, thậm chí còn công khai chống đối và châm chọc hắn. Có lẽ vì vậy mà StarScream luôn được ghép cặp với 2 tên tay sai ngốc nghếch và bạn sẽ phải "chết cười" khi nghe các đoạn hội thoại của chúng trong lúc thực thi nhiệm vụ. Campaign có tổng cộng 10 màn chia đều cho 2 phe, mỗi màn gồm nhiều chương nhỏ sẽ tiêu tốn của bạn khoảng 15~20 giờ. Lối chơi rút kinh nghiệm từ các phiên bản trước đã được đầu tư khá kĩ, các đối tượng trong màn chơi được sắp xếp khéo léo sao cho bạn sẽ phải tận dụng hết các khả năng chạy nhảy, bay lượn để vượt qua chúng và tiếp cận kẻ địch. Đôi lúc lối đi chỉ xuất hiện khi bạn tác động lên một vật thể khác và vật này thường là các ổ khóa từ tính, cách duy nhất để kích hoạt chúng chính là "làm cỏ" một số lượng lớn đối phương sẵn sàng ùa ra từ mọi phía với hỏa lực cực mạnh. Đến đây xuất hiện một bất tiện nho nhỏ, lượng đạn dược trong WoC khá khan hiếm và nếu bất cẩn bạn sẽ buộc phải tháo chạy khắp nơi để tìm nguồn cung cấp. Có

thể nguyên nhân nhằm ngăn chặn người chơi chỉ biết lao vào những trận đấu súng càn quét vô nghĩa, bạn phải tính toán bước đi cũng như chiến thuật của mình trước khi tham chiến – một yếu tố cần thiết trong việc quyết định thắng bại ở các trận đấu mạng.

Đối thủ của bạn rất đa dạng về chủng loại, từ hàng tá máy bay phản lực loại nhỏ, những tên đồ tể tay khư khư khẩu đại liên 3 nòng khổng lồ cho đến bọn Brute được trang bị lá chắn năng lượng và chỉ lộ một điểm yếu nhỏ phía sau lưng… Sẽ chẳng có khó khăn gì để hạ gục chúng nếu đồng đội của bạn không quá ngốc. Bạn sẽ nhận được sự hỗ trợ từ 2 đồng đội máy nhưng trí thông minh (AI) của chúng quá tệ khiến bạn phải chật vật xoay sở trong các nhiệm vụ có độ khó cao. Chẳng hạn như màn chơi yêu cầu hộ tống Ratchet và bảo vệ anh ta trước một rừng các tay bắn tỉa, thật khó chịu khi hầu như mọi đòn tấn công đều nhắm vào bạn trong khi đồng đội vẫn còn tung tăng đâu đó ở phía sau hoặc bắn phá loạn xạ mà không cần quan tâm đâu là mục tiêu chính phụ.

Thành công của 2 bộ phim Transformers một phần đến từ các pha biến hình ngoạn mục của những rô-bô trong phim và High Moon cũng không quên ứng dụng các hiệu ứng đó để WoC thêm phần hấp dẫn. Tại bất kì thời điểm nào bạn cũng có thể thực hiện chiêu thức chuyển hóa từ rô-bô hình người thành các loại xe cộ và khí tài quân sự. Cybertron rất rộng lớn nên tính năng này sẽ giúp bạn tiết kiệm được nhiều thời gian di chuyển, đồng thời sử dụng các loại vũ khí đặc biệt chỉ ở chế độ này mới có. Góc nhìn thứ ba được tận dụng tối đa để trình diễn những kĩ xảo này và đây là những khoảnh khắc ấn tượng nhất khi trải nghiệm WoC, nó giúp cho nhịp game thêm sôi động và gia tăng giá trị cùng sự đa dạng của lối chơi lên một cấp bậc mới. Đỉnh cao là màn bay lượn khắp nơi dưới hình hài máy bay phản lực, nổi bật với các pha chiến đấu trên không như khi bạn điều khiển StarScream lao nhanh tới và nhả đạn vào chiến hạm bay của phe Autobots, sau đó lập tức trở lại hình dạng robot và kết liễu hàng loạt chiến binh phòng vệ khác bằng khẩu súng bắn tỉa "một phát chết một" của mình. Tiếc rằng cảm giác tuyệt vời này chỉ hiện hữu trong 2 màn chơi ngắn ngủi và vẫn còn tồn tại vài điểm lùi. Công đoạn biến hình đôi khi bị khựng và khoảng thời gian đó đủ để bạn "nuốt" vài quả đạn pháo. Sự chênh lệch không nhiều về sức mạnh của 2 hình thái khiến nhiều người chơi không buồn sử dụng chức năng biến hình vì thực sự ngoại trừ công đoạn máy bay phản lực, việc chiến đấu ở lốt Robot tỏ ra lợi thế và cơ động hơn hẳn so với chế độ xe cộ. Nhìn chung phần chơi đơn tuy chưa thật hoàn thiện nhưng nó là một bước tiến dài đáng khen ngợi của sê-ri Transformers.

Chơi mạng: Bùng nổ

Bạn sẽ dễ dàng nhận thấy trọng tâm phát triển mà High Moon dành cho WoC chính là phần chơi mạng. Toàn bộ chế độ Campaign có thể hoàn thành với sự trợ giúp của 2 người bạn khác thông qua chế độ hợp tác (Co-op), chiến thuật của bạn sẽ được áp dụng hiệu quả hơn và mọi bực tức về AI ngốc nghếch hoàn toàn tan biến. Các trận đấu trùm nhớ đó cũng trở nên hấp dẫn hơn, chúng thường có thanh máu rất dài và giáp trụ thuộc hàng siêu cứng. Bạn cùng đồng đội phải liên tục di chuyển và tấn công cho đến viên đạn cuối cùng mới mong hạ được một tên sĩ quan chỉ huy cấp độ trung bình. Một trận đánh boss thường kéo dài gần 30 phút nhưng không quá khó để bạn giành chiến thắng ngoại trừ tên bạo chúa đầu sỏ, hắn thật sự là một cơn ác mộng đối với bất kì game thủ nào dù là dân nghiệp dư hay những tay súng thượng hạng. Người chơi có thể tham gia hoặc thoát khỏi co-op tại mọi thời điểm, nếu không đủ số lượng 3 người thì máy sẽ quản lý nhân vật còn lại cho đến khi có ai khác đăng nhập vào.

Ngoài 6 chế độ chính (Deathmatch, power struggle, conquest…), WoC còn hỗ trợ chế độ Escalation cho phép bạn thử sức và kéo dài khoảng thời gian chinh chiến cùng bạn bè. Nó hoạt động tương tự chế độ Horde của Gear Of War 2, theo đó nhóm của bạn sẽ bị từng đợt sóng kẻ địch săn lùng và tấn công liên tiếp. Bạn bằng mọi giá phải cố hết sức để không bị trúng đạn và tìm ra cách phân tán kẻ địch nhằm dễ bề hạ thủ. Giữa mỗi đợt tấn công bạn

có thể mua các vật dụng cần thiết để chuẩn bị cho đợt sóng kế tiếp gồm vũ khí hiện đạt hơn, màn chắn năng lượng và dĩ nhiên không thể thiếu đạn dược cùng các hộp máu. Escalation được xây dựng với mục đích "ép" các game thủ giao đấu với chiến thuật tối ưu để sống sót đến cuối phiên và lấp đầy khoảng trống của sự cách biệt đẳng cấp (level) giữa những người chơi. Thật vậy, đặc tính tưởng thưởng (reward) và hệ thống perk giống với loạt game Modern Warfare cũng đã được tích hợp vào WoC. Còn gì thú vị hơn khi mỗi kẻ địch bạn hạ gục sẽ đi kèm một lượng điểm kinh nghiệm phục vụ cho việc lên cấp, cấp độ càng cao bạn càng nhận được nhiều lợi thế trong các trận chiến về sau. Giá trị chơi lại của WoC cũng vì vậy được cải thiện đáng kể nhưng bạn hãy cẩn thận vì hiện đang tồn tại nhiều trường hợp "cày" điểm (farming points). Họ sẽ chỉ chuyên tâm gia tăng thành tích của mình trên bảng xếp hạng thay vì hướng đến chiến thuật và lợi ích chung của cả nhóm, phần nào làm hỏng cuộc vui.

Một nguyên nhân nữa khiến bạn không thể bỏ qua phần chơi mạng chính là các lớp robot. Cả 2 phe đều chia thành 4 lớp và mỗi lớp có 1 lợi thế riêng trên chiến trường. Scientists yếu nhất nhưng chúng là người duy nhất có thể chuyển hóa thành máy bay và sở hữu kĩ năng hồi máu cho bản thân cùng đồng đội. Nếu thích phong cách càn quét, hãy đến với Soldier để được sử dụng những vũ khí mạnh mẽ hơn, có khả năng triển khai các Beacon nhằm cung cấp đạn dược cho nhóm. Scout thiên về trường phái tấn công du kích, chuyên khiến đối phương bất ngờ với khả năng tàng hình, đặt bẫy và tốc độ di chuyển cực nhanh. Cuối cùng là Leaders với sức mạnh vượt trội, có thể gia tăng sức tấn công và phòng thủ của toàn đội. 4 lớp tuy hoàn toàn khác biệt nhưng chúng bổ sung cho nhau khá tốt và cho phép người chơi tạo ra nhiều chiến thuật độc đáo của riêng họ. Tóm lại sự phối hợp có chọn lọc các đặc tính nổi trội ở những tựa game khác vào sản phẩm của mình đã giúp High Moon tạo ra được một phần chơi mạng gần như hoàn hảo, điều mà những người tiền nhiệm đã làm mọi cách nhưng đều thất bại.

Đồ họa: Có điểm nhấn

WoC gây ấn tượng mạnh với đoạn phim mở màn chất lượng cực đẹp, theo sau là hệ thống menu được thiết kế rất hiện đại và hoàn toàn đúng chất Transformers. Bước vào một thế giới đầy màu sắc như thế khiến người chơi háo hức muốn nhập cuộc ngay và họ sẽ không thất vọng khi đến với Cybertron - một thế giới hiện đại, tinh vi đến từng chi tiết. Sự hoang tàn và đổ nát của ngoại cảnh khắc họa thật sống động cuộc chiến khốc liệt trên hành tinh này. Tạo hình của các rô-bô, nhất là những con trùm "hầm hố" sẽ khiến nhiều người ngạc nhiên khi chúng tuân theo kiểu mẫu nguyên bản thay vì hình dáng có phần hoa mỹ hơn trong phim của Michael Bay. Nhìn chung chúng vẫn rất đẹp nhưng khi bạn zoom lại quá gần thì độ mịn vân phủ bề mặt cơ thể các robot sẽ sụt giảm nhiều và xuất hiện các đường răng cưa rõ rệt. Hoạt cảnh biến hình tuy đẹp nhưng còn hơi sơ sài và hiệu ứng ánh sáng sẽ bù đắp được khiếm khuyết đó. Hàng trăm tia laser lớn nhỏ đan xen khắp màn hình, các quả cầu năng lượng xuất hiện khắp nơi cùng những vụ nổ hoành tráng tạo nên một khung cảnh khoa học viễn tưởng tuyệt đẹp. Điều này đồng nghĩa với việc sức mạnh card đồ họa của bạn sẽ bị vắt kiệt dẫn đến hiện tượng tốc độ khung hình trồi sụt thất thường khi số lượng rô-bô trong màn chơi gia tăng. Ngoài vài khuyết điểm nhỏ đó thì mảng nhìn của WoC xứng đáng giành danh hiệu quán quân trong sê-ri Transformers.

Sẽ thiếu sót nếu không bàn tới âm thanh cũng có chất lượng tốt. Chiến trường rộng lớn là sân khấu cho các hiệu ứng âm trình diễn như tiếng súng đạn, những vụ nổ long trời lở đất, tràng pháo khai hỏa chói tai của những cỗ máy War Machine khổng lồ. Các nhiệm vụ trở nên sôi động hẳn lên nhờ khâu lồng tiếng được thực hiện rất chỉn chu, truyền tải thành công nội tâm của nhân vật. Phần âm lẽ ra đã đạt điểm tối đa nếu nhạc nền phong phú và đa dạng hơn thay vì chỉ đóng một vai phụ mờ nhạt trong WoC.

Ưu:

Vũ khí phong phú.
Hành động hoành tráng.
Hình âm tốt.
Chơi mạng nổi trội.
Di chuyển dưới lốt máy bay phản lực rất phấn khích.

Khuyết:

Các pha biến hình chưa thật đẹp mắt.
AI kém.
Các trận đấu trùm thiếu thử thách.
Còn tồn tại một chút lối chơi tuyến tính.

ESRB (Nội dung):

Bạo lực

Lời nguyền xóa bỏ

Tất nhiên WoC không phải là tựa game hoàn hảo, vẫn còn nhiều thứ để hoàn thiện nếu High Moon có kế hoạch phát triển phần kế tiếp. Điều quan trọng là High Moon đã hiện thực hóa được lời nói của mình, đưa seri Transformers thoát ra khỏi lối mòn của những phiên bản trước và đón nhận phản hồi nhiệt liệt từ đông đảo game thủ. Với phần chơi đơn đầy thách thức và phần chơi mạng vui nhộn, lý thú, giờ đây các fan của sê-ri đã có thể vui mừng và cùng nhau thưởng thức WoC, tựa game Transformers "đúng nghĩa" mà họ đã trông chờ quá lâu để được chạm tay vào.

ĐẮC HOÀI

The Guild 2

Thời kỳ phục hưng

Sau hai phiên bản mở rộng được tung ra và đạt được những thành công nhất định, nhà sản xuất 4Head Studios tiếp tục cho ra phiên bản mở rộng mới với giai đoạn là thời kỳ Phục Hưng ở Châu Âu. Đây là thời kì bắt đầu sau những ngày đen tối cuối cùng của thời phong kiến trung cổ châu Âu khi giới quý tộc và tăng lữ sống trên máu và mồ hôi của dân thường.

THE GUILD 2 : RENAISSANCE			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
JoWooD Entertainment		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	Pentium 4 1,8Ghz or 2000+
4Head Studios		RAM	512 MB
THỂ LOẠI		VGA	64 MB with Shader 1.1
Chiến Lược			
NGÀY PHÁT HÀNH	28/7/2010	OS	Windows XP, Vista
ESRB (TUỔI)	PEGI 12		

Những cuộc chinh phục ở thế kỉ 14 đã phải gánh những thất bại khủng khiếp khi tấn công thành phố Nikopolis và gián tiếp tạo ra áp lực lên giới chức cầm quyền, bên cạnh đó các nhà thờ công giáo La Mã đang trở nên suy tàn giữa những tranh chấp và mưu đồ bá quyền, các rào cản giữa dân thường và quý tộc đang đổ nát. Nhưng giờ đây, tia sáng của thời đại mới đã xuất hiện cuối chân trời khi thợ thủ công và thương nhân đang trở nên giàu có và có tầm ảnh hưởng nhất định. Ngày càng có nhiều người được học đọc và viết, điều này làm giới thượng lưu mất dần nhiều đặc quyền đặc lợi của mình. Thời đại của sự tự do cá nhân, buôn bán thương mại, nghệ thuật và nghề thủ công bắt đầu thăng hoa.

"Sống" trong thời Phục Hưng

Phiên bản mở rộng này có nhiều thay đổi về cách chơi, giao diện sử dụng. Dễ nhận thấy nhất là kích thước và quy mô của bản đồ đã tăng lên đáng kể, gấp 4 lần phiên bản đầu tiên và có vô số những thách thức mới mẻ cho người chơi. Có 8 lớp nhân vật được bạn tự do tạo ra không giới hạn như: lính đánh thuê, phục vụ trại hòm, thợ xây, ca sĩ, chủ quán trọ, chủ ngân hàng, thợ xay, chủ các trang trại cây ăn quả. Để đạt được danh hiệu cao hơn, bạn phải cung cấp lính đánh thuê cho nhà vua hoặc trở thành một sĩ quan phục vụ trong quân đội. Nếu bạn là người mới biết đến trò chơi này thì sẽ gặp một chút khó khăn khi chơi với hệ thống giao diện khá rắc rối với rất nhiều thứ trên màn hình khiến bạn rối mắt ,nhưng bù lại đều có hướng dẫn hoặc gợi ý ngắn gọn, dễ hiểu.

Thế giới của The Guild 2 trở nên sinh động hơn với sự bổ sung thêm động vật hoang dã đi lang thang khắp nơi, các nhân vật phụ như công nhân cảng, những người say rượu và ăn xin được thêm vào để tạo ra bầu không khí thực tế và chi tiết cho trò chơi. Các nhân vật trong game rất đa dạng và đủ mọi thành phần, kèm theo đó là khả năng, sở trường cũng khác nhau đòi hỏi bạn phải ứng xử khéo léo để tránh "rắc rối" xảy ra. Bạn có cảm giác được hòa nhập vào cuộc sống của thời kì Trung cổ khi đi bộ xung quanh các đường phố, chứng kiến việc hành quyết một tù nhân hay một thương gia đang bị cướp, xem những hoạt động diễn ra trong một quán trọ, nhà hàng, xưởng sản xuất…

Khi mới bắt đầu game bạn có thể chọn ra lớp nhân vật cho mình, tự do tạo dáng cho nhân vật từ quần áo, ngoại hình như ý thích và một điểm mạnh nữa chính là bạn có thể quản lý 3 nhân vật với những điểm mạnh yếu khác nhau trong một trò chơi. Trong một thế giới đầy hỗn mang của thời kì chuyển tiếp thì việc xây dựng quyền lực với những sức mạnh về kinh tế, quân sự là yếu tố sống còn, hãy là một thương gia giàu có và bạn có thể đạt đến những quyền lợi, danh tiếng cho mình bằng cách "trèo lên" giới quý tộc. Trò chơi là sự pha trộn giữa thể loại nhập vai, chiến thuật và xây dựng nên có rất nhiều vấn đề để bạn giải quyết, vừa phải đối thoại với các nhân vật khác, vừa lo xây dựng nhà cửa, tạo dựng sự nghiệp,

vừa phải giải quyết những khó khăn luôn xảy ra trong cuộc sống. Trong xã hội của game có những nhân vật mang tầm ảnh hưởng nhất định đối với dân chúng, chẳng hạn như những chủ nô có tư tưởng tiến bộ, bằng kiến thức và sự thông minh của mình giúp người dân vượt qua được khó khăn khi bị kẻ thù bao vây hoặc khi có dịch bệnh xảy ra, quyết định những giá trị hàng hóa thiết yếu cần cung cấp cho xã hội. Họ có mặt trong hầu hết những công việc liên quan đến cày cấy, chăn nuôi, trồng trọt, nướng bánh mì, quản lý các quán rượu, nhà trọ… nơi mà bạn không những có thể thuê phòng mà còn được cung cấp những dịch vụ khác tùy theo sở thích. Những người thợ thủ công giúp tạo sắt thép, hàng hóa từ quặng và gỗ nên bạn cần phải tìm kiếm người thợ giỏi phục vụ cho mình nhằm đem lại lợi nhuận tối đa có thể, đồng thời tài năng, sự giỏi giang của họ sẽ giúp họ nổi tiếng trong dân chúng, nhiều người trong số họ đã tìm cách vào được hàng ngũ cao cấp của hội đồng thành phố để tạo dựng tương lai tươi sáng hơn. Những nhà triết học và những người thông thái cao tuổi không chỉ được tôn trọng mà còn là trung tâm của quyền lực và sự ảnh hưởng, những người này rất khó để tiếp cận nhưng nếu thành công sẽ tạo cho người chơi rất nhiều chức năng cùng sự lựa chọn đầy thử thách và thú vị. Họ sẽ giúp bạn tiến tới thứ bậc cao nhất trong xã hội.

Các công trình xây dựng có thể được nâng cấp để sản xuất nhiều hơn hoặc chứa được nhiều hàng hóa hơn. Công việc kinh doanh luôn khiến người chơi bị cuốn hút vào game, nào là phải lo nguồn nguyên liệu đầu vào, trang bị máy móc, thuê mướn nhân công, bán sản phẩm ra thị trường, đầu tư nâng cấp nhà xưởng… tất cả sẽ khiến bạn quay cuồng như một ông chủ thật sự. Ngoài ra, trò chơi còn cung cấp cho bạn khả năng thay đổi tốc độ để bạn tự do rút ngắn thời gian chết khi cần như khi nhân vật di chuyển trên đường, hay chờ sản xuất hàng hóa…

Ưu	Khuyết
Có nhiều thay đổi tích cực trong cách chơi.	Đồ họa lạc hậu. Lối chơi phức tạp.

ERSB (Nội dung)

Máu; Gợi ý tình dục; Bạo lực; Sử dụng thức uống có cồn và thuốc lá.

Trí tuệ nhân tạo và thời Phục Hưng

Những cải tiến về trí tuệ nhân tạo (A.I) tạo ra nhiều thử thách hơn khi mà kẻ địch giờ đây "khó nuốt" hơn. Cuộc sống trong thời kì Trung cổ rất khó khăn, bạn phải đối phó với những âm mưu đen tối của hội đồng thành phố ép bạn phải đáp ứng những điều kiện vô lý của họ, rồi đến tòa án và nhà thờ cũng "làm khó" cho bạn, công việc kinh doanh ngoài việc luôn gặp phải những khó khăn từ chính quyền thành phố còn gặp phải các đối thủ kinh doanh cũng ngày càng ma mãnh và tinh ranh hơn, sẵn sàng thuê những tay "anh chị" để "xử lý" đối thủ… Vì vậy bạn phải cư xử khéo léo kết hợp với sử dụng đồng tiền hợp lý để tạo chỗ tựa vững chắc cho mình trong một thế giới đầy biến động. Nhưng sự thành công, tiền bạc, danh vọng và quyền lực vẫn chưa đủ, bạn phải quan tâm đến người kế vị cho sự nghiệp của mình, nếu không chúng sẽ tan thành mây khói khi bạn qua đời, đồng nghĩa với việc trò chơi kết thúc (Game Over). Đây là một ý tưởng khá mới mẻ trong game tạo cảm giác rất lạ khi chơi. Vì vậy, bạn hãy chọn cho mình một người tâm đầu ý hợp để xây dựng gia đình, đảm bảo sự kế thừa cho gia tộc. Tuy nhiên việc bạn chọn được người không có nghĩa họ sẽ luôn đồng ý lấy bạn. Có khi bạn phải sử dụng những "tuyệt chiêu" ngầm để có được người ấy, chính những yếu tố này đã làm cho game trở nên thật hơn với cuộc sống thời Trung cổ.

Âm, hình tàm tạm

Đồ họa của game đã lỗi thời và không bóng bẩy như những game mới hiện nay nhưng vẫn có thể đảm nhận khá tốt vai trò của mình . Các cử động của nhân vật không được mềm mại, uyển chuyển nhưng vẫn thể hiện được những nét riêng của mỗi nhân vật từ dáng dấp, quần áo đến những hoạt động thường ngày. Để bù lại, phần âm thanh chắc chắn là một trong những bổ sung quan trọng nhất để tạo ra không khí và sự cảm nhận cho trò chơi, cả một dàn nhạc giao hưởng được sử dụng để tạo ra nhạc nền cho game với phong cách đúng như thời Trung cổ châu Âu. Các hiệu ứng âm thanh thể hiện tốt môi trường trong game, tiếng cười nói, tiếng xe cộ chuyển động, tiếng đối thoại trò chuyện của các nhân vật được mô phỏng khá chính xác theo từng tính cách của mỗi người.

Ngoài mục chơi đơn theo cốt truyện thì phần chơi qua mạng với bạn bè, cộng đồng là không thể thiếu với việc hỗ trợ 8 người chơi cùng lúc. Nếu bạn yêu thích The Guild 2 thì có lẽ không nên bỏ qua phiên bản mở rộng đầy thử thách này trong việc "xưng hùng xưng bá" với thiên hạ.

NGUYỄN THỊNH

CHUYẾN PHIÊU LƯU CUỐI CÙNG SHREK FOREVER AFTER™

THE GAME

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

"Nội dung hài hước, lối chơi dễ dàng cùng một cốt truyện đầy ý nghĩa, Shrek Forever After là món quà rất thích hợp để bạn dành tặng cho con em của mình..."

SHREK FOREVER AFTER			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Activision		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2.0 Ghz
Xpec		RAM	1 GB
THỂ LOẠI		VGA	128MB Geforce 6800, ATI X1600
Hành Động – Phiêu Lưu		OS	XP SP2/ Vista / Windows 7
NGÀY PHÁT HÀNH	11/06/2010		
ESRB (TUỔI)	Everyone		

Thế loại game nội dung nhẹ nhàng kết hợp với lối chơi hợp tác đơn giản luôn là cách tốt nhất để bạn bè hoặc mọi người trong gia đình cùng chơi đùa và hòa hợp với nhau. Những trò chơi của hãng Traveller's Tales với sự nhân cách hóa các khối Lego thật sống động chính là ví dụ thành công điển hình cho thể loại này khi thu hút được một lượng lớn người chơi ở rất nhiều độ tuổi. Trong bối cảnh tương tự, loạt game ăn theo seri phim hoạt hình nổi tiếng nói về chàng chằn tinh vui tính Shrek dù có chất lượng chỉ ở mức tạm được, nhưng nó cũng đã thành công trong việc giúp các em nhỏ thỏa thích phiêu lưu cùng nhân vật thần tượng, đồng thời phần nào lôi cuốn khá đông người chơi trưởng thành.

Shrek Forever After (SFA) là chương cuối cùng kể về Shrek và những người bạn của anh. Sau khi đánh bại bà tiên đỡ đầu nham hiểm và giành lại công chúa Fiona, những tưởng họ sẽ sống hạnh phúc bên nhau trọn đời nhưng một biến cố khác lại xảy đến. Vấn đề lần này nằm ở Shrek và những khủng hoảng trong cuộc sống gia đình. Trách nhiệm làm cha phải quán xuyến nhiều việc khiến Shrek ước ao được trở về quá khứ - lại là một gã chằn tinh mà ai cũng sợ hãi không dám đến gần, nhưng có thể tự do làm bất cứ điều gì anh thích. Lợi dụng điều này, tên lùn Rumpelstiltskin xảo quyệt đã lừa Shrek kí một thỏa thuận mờ ám và một lần nữa Shrek lại đánh mất Fiona. Buồn bã xen lẫn hối hận giúp Shrek kịp tỉnh ngộ và lập tức lên đường giành lại gia đình của mình với 2 người bạn đồng hành quen thuộc: mèo ú đi hia Puss và chú lừa Donkey nhiều chuyện.

Dễ chơi, dễ chán

Trái với những dự đoán ban đầu rằng SFA sẽ thuộc loại platform, nó thực chất là sự kết hợp giữa hành động và phiêu lưu, theo đó bạn sẽ lần lượt hoặc cùng lúc điều khiển các nhân vật như Shrek, Fiona, Puss và Donkey vượt qua hàng loạt thử thách mà game mang lại. Về khía cạnh hành động, do SFA hướng tới đối tượng người chơi chính là thanh, thiếu niên và các em nhỏ nên các trận đấu được thiết kế rất đơn giản, dễ làm quen và dễ nắm bắt. Mục tiêu của bạn là dọn sạch mọi chướng ngại cũng như kẻ địch trên đường đi và mỗi nhân vật đều sở hữu vài kĩ năng tương tác cũng như chiến đấu đặc biệt để phục vụ cho mục đích này. Những game thủ lớn tuổi hoặc giàu kinh nghiệm có thể sẽ không tìm thấy điều gì thú vị ở SFA vì lối chơi tuyến tính của nó và nội dung màn chơi lặp lại nhiều lần. Đối thủ máy cũng không khá hơn khi chỉ biết lao vào Shrek mà không cần ẩn nấp hoặc bày binh bố trận gì cả và bạn có thể dễ dàng hạ gục chúng mà không tốn nhiều sức lực. Tuy nhiên nếu bạn dành thời gian để phiêu lưu cùng bọn trẻ trong nhà thì SFA ít nhiều sẽ cống hiến một bầu không khí giải trí vui vẻ và thoải mái.

Mỗi nhân vật đều tương tác được với môi trường xung quanh. Shrek khỏe mạnh nhất có thể mang vác hoặc di chuyển các đối tượng, Fiona sở hữu biệt tài châm lửa làm nổ tung nhiều thứ, đôi chân sau ngắn cũn của Donkey lại rất hữu hiệu trong việc phá hủy các cánh cổng để mở ra những lối đi mới và cuối cùng Puss với khả năng trèo nhảy của mình sẽ giúp bạn tìm ra lời giải cho nhiều câu đố trong màn chơi. Bên cạnh đó, một vài tùy chọn nâng cấp có thể được mua bán thông qua các cửa hàng nhằm gia tăng sức mạnh của nhân vật khi chiến đấu và bạn sẽ chi trả bằng những đồng tiền thu nhặt được. Ngoài ra, nếu chơi một mình bạn sẽ được phép hoán chuyển quyền điều khiển đến bất cứ nhân vật nào bạn muốn.

Khâu giải đố mới là phần thú vị nhất của SFA, chúng có nội dung không quá phức tạp nhưng đòi hỏi bạn phải suy nghĩ đôi chút và sử dụng đúng nhân vật cần thiết để tìm ra lời giải. Một số tình huống không thể vượt qua với chỉ một người và đó là lúc sự kết hợp đồng đội (co-op) phát huy tác dụng, điều này ít nhiều đã gắn kết được người chơi với nhau và gia tăng chút đỉnh sự thú vị của các màn chơi. Chẳng hạn Shrek

Ưu:
Hình âm khá tốt.
Chế độ coop 4 người vui nhộn.

Khuyết:
Lối chơi và nội dung câu đố lặp lại hơi nhiều.
Thiếu phần chơi mạng.
Còn nhiều lỗi nhỏ.

ESRB (Nội dung):
Bạo lực theo trường phái hoạt họa
Chứa yếu tố hài hước
Ca từ xấc xược nhẹ

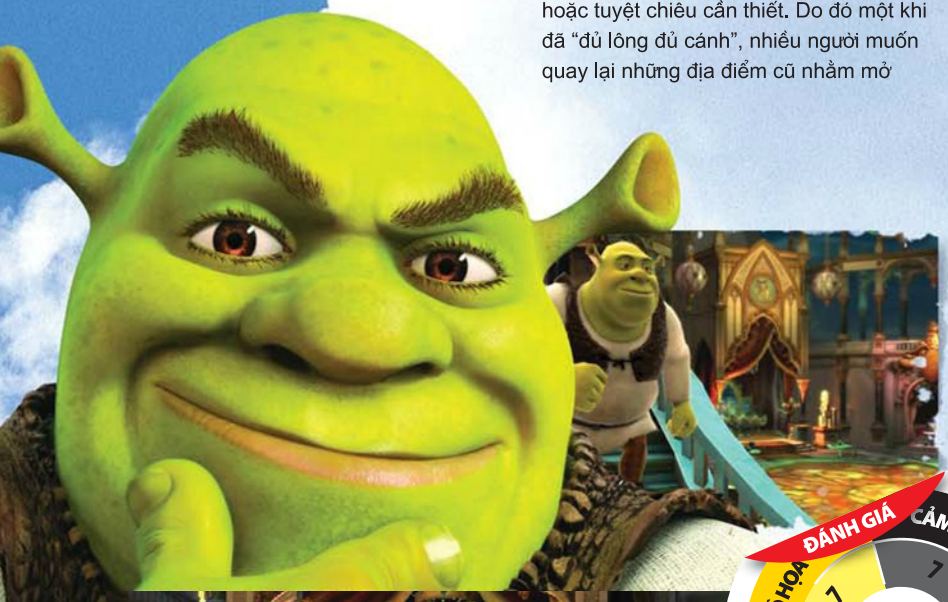
có thể vác một trái dưa hấu và đặt lên đòn bẩy, Donkey chỉnh đòn bẩy lại đúng hướng bằng đòn song phi của chú ta và sau đó Puss có nhiệm vụ khai hỏa để bắn trái dưa đến thẳng mục tiêu. Vượt qua chướng ngại cùng bạn bè hoặc người thân (trên cùng một máy do SFA không hỗ trợ chế độ chơi mạng) khá vui nhộn, tuy nhiên càng về sau các câu đố càng thiếu sự đổi mới về nội dung cũng như độ thử thách nên phần nào gây nhàm chán, nhất là khi bạn phải chạy vòng quanh di chuyển mãi những chiếc gương phản chiếu ánh sáng phép thuật để mở ra lối đi mới.

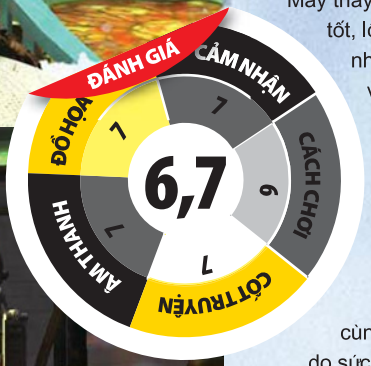
SFA chỉ tiêu tốn của bạn khoảng 4-5 giờ chơi, hơi ngắn nhưng giá trị chơi lại trong game rất khá. Sẽ có nhiều rương đồ và các vật phẩm ẩn không thể thu thập được qua lần chơi đầu tiên do các nhân vật khi ấy chưa luyện đủ các kĩ năng hoặc tuyệt chiêu cần thiết. Do đó một khi đã "đủ lông đủ cánh", nhiều người muốn quay lại những địa điểm cũ nhằm mở khóa nốt hàng tá bí mật mà họ đã bỏ qua trước đó. Điều này sẽ thu hút những ai muốn hoàn thành trọn vẹn trò chơi hoặc khao khát được phiêu lưu lâu hơn với những nhân vật mà họ yêu thích.

Đẹp mắt, êm tai

Có thể nói SFA sở hữu nền đồ họa đẹp nhất trong các tựa game về chàng Shrek đáng mến. Tạo hình nhân vật không được dễ thương, bóng bẩy như trên phim song vẫn giữ được nét ngộ nghĩnh và hài hước vốn có của chúng. Đáng khen nhất là ngoại cảnh và các màn chơi rất đẹp, những chi tiết như cây cối trụi lá, suối chảy róc rách, khu đầm lầy nơi Shrek sinh sống nổi bật dưới những tia nắng rạng rỡ thật sự để lại nhiều ấn tượng đẹp cho người chơi. Hiệu ứng ánh sáng rất tốt, vừa tôn lên nét cổ tích của câu chuyện, vừa tăng sự hấp dẫn trong các trận chiến hoặc những màn mùi mẫn giữa Shrek và Fiona. Nhìn chung miễn đừng đem SFA so sánh với các game đồ họa "khủng" thì nó hoàn toàn có thể làm hài lòng bạn với hình ảnh của mình, đặc biệt là lúc bạn được chứng kiến sự biến chuyển bắt mắt của ngoại cảnh khi Shrek bước sang ngưỡng bên kia chiếc gương thần. Điểm yếu lớn nhất của đồ họa nằm ở độ phân giải hỗ trợ khá thấp với tỉ lệ 4:3, hạn chế việc thưởng thức trọn vẹn phần nhìn của những ai sở hữu màn hình rộng.

Đối với một game như SFA thì âm thanh rất quan trọng vì nó sẽ khỏa lấp phần nào các khuyết điểm của lối chơi. May thay đội ngũ phát triển đã làm khá tốt, lồng tiếng truyền cảm đi đôi với nhạc nền có giai điệu tươi vui và dễ nghe. Cách thức chúng thay đổi rất phù hợp, góp phần gia tăng không khí sôi động cũng như lãng mạn giữa các màn chơi.





Kết

Ra mắt trước khi bộ phim cùng tên được công chiếu, nhưng do sức nóng từ các cụm rạp xi-nê quá lớn nên ít ai để ý đến sự tồn tại của SFA. Hẳn nhiều người sẽ e ngại trước SFA vì nó là game ăn theo phim và thực sự lối chơi vẫn thiếu một chiều sâu hay sự đột phá cần thiết. Nhưng nếu nhìn thoáng hơn một chút, bạn sẽ thấy chất lượng game đạt mức khá và bên cạnh việc tận hưởng những giờ chơi vui vẻ cùng người thân, bạn còn có cơ hội chứng kiến một số tình tiết và các đoạn phim cắt cảnh hoàn toàn mới về cốt truyện chỉ có ở SFA.

PHƯỢNG LINH

TÌNH CA CỦA NỮ THI HÀO

PHÁT HÀNH TRÊN CẢ 3 HỆ MÁY PC, XBOX 360 VÀ PS3, LELIANA'S SONG ĐƯỢC KỲ VỌNG SẼ MANG LẠI NHIỀU THÀNH CÔNG CHO HƯỚNG ĐI MỚI CỦA BIOWARE.

Leliana's Song là câu chuyện về nữ nhân vật đồng hành Leliana (người chơi thu phục được từ sớm trong DAO) đến từ vùng đất Orlesian. Chức nghiệp của đến từ Leliana là thi hào (bard), có kỹ năng dùng tiếng ca để hỗ trợ đồng đội. Bên cạnh Leliana là 2 đồng hành: chiến binh người lùn Tug và phù thủy tinh linh Sketch. Với những ai yêu thích đánh trực diện, bộ ba Leliana, Tug và Sketch được áp dụng các kịch bản chiến thuật nhóm mặc định khá hữu ích, cho phép nhanh chóng vượt qua các nhiệm vụ đầu tiên, một phần là do các trận chiến diễn ra khá nhanh và dễ dàng.

Game khởi đầu ở thành phố Denerim, địa bàn mà đại thi hào Marjolaine đang hoạt động với những nhiệm vụ đầu tiên khá đơn giản: đánh cắp vài món đồ, ra tat với một số quý tộc, thực hiện các vụ ám sát… Điểm nhấn của Leliana's Song là cốt truyện sống động tương tự 2 gói tải về Soldier's Peak hay Stone Prisoner (tác động trực tiếp đến DAO). Các tình tiết mà người chơi bắt gặp có gắn kết chặt chẽ nội dung đối thoại mà Leliana trao đổi với nhân vật chính trong DAO.

Leliana's Song phát huy được thế mạnh trong cách giao tiếp giữa các nhân vật, hiển thị chi tiết cả cử chỉ, ngôn ngữ cơ thể đến nét biểu cảm trên gương mặt nhân vật. Với kịch bản hấp dẫn, kỹ thuật lồng tiếng tốt kết hợp các đoạn đối thoại chuyển cảnh hay, Leliana's Song là gói tải về rất đáng giá mà BioWare mang đến cho các fan DAO.

Việc bổ sung các nhân vật đồng hành qua các gói nội dung tải về không phải là điều mới mẻ của Dragon Age: Origins (DAO), và xu hướng mới của game hiện nay là cho phép người chơi khám phá quá khứ của các nhân vật đồng hành qua gói tải về mới. Chính nhà biên kịch Lukas Kristjanson cho DAO đã tiết lộ Leliana's Song chỉ là bước khởi đầu cho một loạt các gói tải về tập trung vào các nhân vật đồng hành mà BioWare dự kiến sẽ liên tiếp tung ra trong những tháng tới.

HỒNG LINH

ƯU
- Kịch bản đào sâu hấp dẫn.

KHUYẾT
- Giá trị chơi kém.

ESRB (Nội dung)
- Máu và đâm chém
- Bạo lực căng thẳng
- Ngôn từ bất kính
- Ăn mặc "thiếu vải"
- Nội dung tình dục
- Bạo lực

ĐÔI CÁNH TỰ DO

CHƠI ĐƠN HẤP DẪN

Bốn năm sau ngày cuộc chiến Brood War kết thúc, hành tinh Mar Sara lại một lần nữa hiện ra trong mắt người chơi. Trên một góc nhỏ của hành tinh này hiện diện Jim Raynor, viên thống soái ngày nào của binh đoàn Terran hùng mạnh, nhưng giờ đây đang dẫn đầu một nhóm "phản quân" chống lại đế chế Dominion – theo lời tuyên truyền của tên độc tài Arcturus Mengsk. Khi Tychus Findlay, người bạn chiến đấu cũ của Raynor xuất hiện và đưa ra lời đề nghị tham gia vào một cuộc thu thập các mảnh cổ vật Xel'Naga nhằm đạt được nguồn tài chính cần thiết để chống lại Arcturus Mengsk, Raynor không do dự nhận lời. Nhưng điều mà Raynor không thể ngờ đến là cuộc săn tìm cổ vật này sẽ trở thành khởi đầu của một cuộc phiêu lưu bão tố, với sự góp mặt của Sarah Kerrigan và binh đoàn Zerg đủ sức quét ngang thiên hà, cùng một kẻ thù ẩn trong bóng tối.

Phần chơi chiến dịch trong Wings of Liberty được nhà phát triển Blizzard thiết kế như một cuốn sách độc đáo, vừa liền mạch nhưng lại không mất tính tự do, đồng thời lồng ghép nhiều yếu tố mới lạ. Những đặc điểm của game nhập vai đã trở thành một món "gia vị" ngày càng quen thuộc trong những trò chơi gần đây như Borderlands, Alpha Protocol và "đầu bếp" Blizzard cũng không bỏ lỡ cơ hội sử dụng thứ gia vị này trong "đại tiệc" StarCraft II của mình.

Nếu là một fan "hạng nặng" của trò chơi và từng đọc những tập truyện liên quan, người chơi có thể sẽ nhận ra anh chàng Matt trên tàu Hyperion từng xuất hiện trong cuốn sách Queen of Blades, hay tay lính Spectre Tosh đã trong cuốn Spectres.

Ngoài 3 màn chơi đầu và cuối game được đặt cố định theo cốt truyện, những nhiệm vụ còn lại đều cho phép người chơi thực hiện theo thứ tự tùy ý trong một phạm vi nhất định. Hoàn tất một nhiệm vụ sẽ mở khóa 1 hoặc 2 nhiệm vụ khác liên quan, còn những nhiệm vụ chưa hoàn thành vẫn đợi người chơi thực hiện.

Tuy nhiên, không phải lúc nào người chơi cũng chỉ đơn giản là "ta đến, ta thấy, ta chinh phục" mà đôi khi, họ phải đối mặt với những lựa chọn khó khăn. Đặt lợi ích của chủng tộc lên trên và ngăn cản người Protoss thiêu hủy một hành tinh di dân nhiễm virus Zerg, hay tự tay xóa sổ hành tinh đó và bước đầu thu phục được thủ lĩnh người Protoss hùng mạnh, đây chính là "chiếc ghế nóng" mà người chơi phải ngồi vào.

Các màn chơi của StarCraft II đủ sức hấp dẫn khiến người chơi không tài nào rời mắt khỏi màn hình. Mỗi nhiệm vụ đều được lồng ghép các đoạn

phim cắt cảnh dàn dựng công phu nhằm giới thiệu bối cảnh và nguyên nhân khiến Raynor nhận lời tham chiến. Và chính điều này đã mang lại cho người chơi cảm giác chân thực hơn về sự tương tác của mình trong game, cũng như sự tàn khốc của cuộc chiến, một điều rất quan trọng tạo sợi dây đồng cảm giữa game thủ và trò chơi.

Bên cạnh các chiến dịch, Blizzard đã khéo léo lồng ghép các chi tiết phụ khiến màn chơi đơn của StarCraft II càng trở nên thú vị hơn bao giờ hết. Những chi tiết nhỏ nhặt như việc đặt các Easter Eggs (Trứng Phục sinh) quanh màn chơi, một kho vũ khí Armory cho phép bạn tận mắt chiêm ngưỡng một số đơn vị quân ở tầm gần với độ chi tiết, một nhiệm vụ bí mật hay các nhân vật xung quanh thay đổi lời thoại tùy tình thế mà người chơi đang đối mặt giữa các nhiệm vụ... Tất cả đều thể hiện rõ công sức của Blizzard đã bỏ ra chăm chút cho đứa con tinh thần của mình. Nhiều đơn vị mặc dù chỉ xuất hiện trong phần chiến dịch nhưng đã để lại ấn tượng mạnh cho người chơi bởi tính năng độc đáo và sự hữu dụng của nó.

Vì Wings of Liberty chỉ là 1 trong 3 phần của siêu phẩm (người chơi sẽ được điều khiển các chủng tộc ở các phiên bản khác nhau) nên khi kết thúc màn chơi chiến dịch, người chơi không chỉ có cảm giác thỏa mãn được tận hưởng một tác phẩm hoàn chỉnh mà còn xen kẽ sự nuối tiếc về một câu chuyện dở dang. Nhiều câu hỏi về chủng loài Xel'Naga hùng mạnh đang dần lộ ra ánh sáng, sự lo âu của loài Protoss và con người trước hiểm họa diệt vong, cũng như một Sarah Kerrigan bí ẩn trong lời tiên tri cổ đại...

CHƠI MẠNG: BẢN QUYỀN NGHIÊM NGẶT

Sáu triệu bản game được tiêu thụ trong vòng chưa đầy hai tuần là câu trả lời rõ ràng nhất về sức hấp dẫn của StarCraft II. Không chỉ xuất sắc trong việc thiết kế các màn chơi chiến dịch, hệ thống mạng Battle.net 2.0 của Blizzard còn thành công bước đầu trong việc chinh phục "lớp người dùng đặc biệt" về một mạng xã hội kiểu mới.

Để giảm tải cho server và đem đến điều kiện thi đấu tốt nhất có thể cho các game thủ, Blizzard đã phát hành StarCraft II dưới 3 phiên bản cho châu Mỹ, châu Âu và châu Á - Thái Bình Dương. Hơn thế nữa, thay vì phải tự mình đi tìm các trận đấu được người chơi khác lập ra sẵn như người anh tiền nhiệm StarCraft: Broodwar trước đây, Blizzard đã sử dụng hệ thống hostbot trung gian giúp người chơi có thể

tận hưởng game trọn vẹn hơn. Bên cạnh đó, hệ thống xếp hạng đặc biệt và chi tiết đến từng…milimet càng khiến giới game thủ mê mệt trò chơi này.

Tuy nhiên, hệ thống Battle.net 2.0 vẫn chưa thực sự hoàn hảo như những gì Blizzard từng quảng cáo. Chức năng thi đấu xuyên lục địa đã bị cắt bỏ, thay vào đó bạn chỉ có thể chơi cùng các game thủ trên server khu vực nhất định. 60 USD (khoảng 1 triệu đồng) không phải là một con số đầu tư quá lớn cho những gì bạn nhận được nhưng để có thể thi đấu cùng các game thủ trên toàn thế giới, bạn sẽ phải chi một số tiền không nhỏ để sở hữu cả 3 phiên bản khác nhau, điều này phần nào đã tạo rào cản sự giao lưu học hỏi của đại đa số fans hâm mộ StarCraft.

Thêm vào đó, việc không hỗ trợ phát triển thi đấu mạng LAN cũng gây rất nhiều khó khăn cho các game thủ không may mắn có được đường truyền internet băng thông rộng. Song điều này lại là lời tuyên chiến của Blizzard đối với giới hacker trong nạn game không bản quyền.

Nếu những thông tin về CD Key của phiên bản StarCraft: Broodwar được mã hóa trong một file có tên StarDat.mpq thì với StarCraft II, CD Key đều được quản lý theo hướng điền thẳng trực tiếp vào tài khoản trên hệ thống Battle.net. Điều này có nghĩa là một CD Key chỉ có thể sử dụng cho một account duy nhất. Trước kia, trong khoảng thời gian CD Key Broodwar còn hạn chế, các game thủ Việt Nam đã nghĩ ra cách truyền tay nhau những key crack hoặc file StarDat.mpq, nhưng điều này không thể xảy ra trong phiên bản kế nhiệm. Bước đi này đã giáng một đòn chí mạng vào giới hacker khi với cơ chế quản lý account trực tiếp trên hệ thống Battle.net, giới hacker chẳng có cách nào khác ngoài cách đột nhập trực tiếp vào tài khoản người dùng trực tiếp. Hoặc chúng ta đặt giả thiết giới hacker sẽ tìm cách bẻ khóa hệ thống, sau đó bán lại cho những game thủ có nhu cầu với giá rẻ hơn. Nhưng hãy nhớ rằng, chỉ cần một lần truy quét toàn server, Blizzard sẽ phát hiện ra những tài khoản sử dụng CD Key không phải của hãng. Mọi thứ rồi sẽ trở lại con số 0 tròn trĩnh.

Trước khi chính thức ra mắt, Blizzard từng tuyên bố sẽ biến hệ thống Battle.net 2.0 trở thành một mạng xã hội thực thụ cho giới game thủ, nhưng xem chừng hãng phát triển này cần nhiều thời gian hơn để nghiên cứu khi giờ đây, ngoài tính năng kết nối với Facebook, game thủ sở hữu StarCraft II vẫn than phiền rất nhiều về các chức năng bị thiếu hụt như kênh chat chung hay chức năng giải đấu. Thậm chí, có người còn so sánh vui hệ thống này với một hòn đá có niên đại 40.000 năm trước CN. Hy vọng, Blizzard sẽ sớm có những đáp ứng về vấn đề này.

CÁCH CHƠI (GAMEPLAY) XUẤT SẮC

Đầu tiên, chúng ta có thể kể đến hệ thống khai thác tài nguyên đã được chỉnh sửa lại. Thay vì có 4 "nông dân" lúc khởi đầu, đến với StarCraft II, người chơi sẽ có đến 6. Song, việc khai thác từ 8 Minerals - 8 Vespene Gas giảm xuống 5 Minerals - 4 Vespense Gas thực sự là một bài toán kinh tế cần được tính toán kỹ lưỡng để cân đối giữa số lượng "nông dân" và phân bố các công trình, đơn vị quân.

Vẫn là một lối chơi nhanh và đầy biến hóa với phương châm "không một đơn vị quân nào vô dụng", Wings of Liberty đánh dấu sự góp mặt của các đơn vị huyền thoại gắn liền với tên tuổi của BroodWar bên cạnh sự bổ sung các đơn vị mới. Sự cơ động đến mức …"khủng khiếp" chính là điều ta dễ nhận thấy nhất trong quá trình trải nghiệm StarCraft II, tạo nên mảnh đất hứa thỏa sức sáng tạo của các game thủ. Việc xuất hiện các đơn vị có khả năng vượt địa hình như Reaper, Colossus hay biến hình như Viking…là điểm sáng lớn nhất trong phong cách chơi của StarCraft. Điều này đã đem đến cho tựa game một luồng sinh khí mới. Giờ đây, giới game thủ sẽ lại tốn nhiều giờ đồng hồ thảo luận và tìm ra chiến thuật độc đáo nhằm tận dụng triệt để tính năng ưu việt của từng loại quân.

Trải qua mười hai năm nghiên cứu và phát triển, hiển nhiên tính cân bằng đối với một tựa game chiến lược chính là một trong các yếu tố hàng đầu được Blizzard quan tâm. Và họ đã làm điều này rất tốt. Chỉ cần khéo léo kết hợp nhiều loại quân khác nhau, kèm một chút khả năng điều khiển vi mô (micro), bạn hoàn toàn có thể hạ gục một binh đoàn gồm rất nhiều loại quân đời cuối đắt tiền với mức hi sinh tối thiểu. Sự tương khắc trong game cũng được chú trọng đến mức đôi khi người chơi bị bất ngờ khi khám phá ra, ví dụ loại quân Colossus của Protoss cao đến mức các đơn vị quân mang vũ khí đối không có thể trực tiếp bắn hạ Colossus, mặc dù Colossus là quân bộ! Sự tập trung vào tính tương khắc này là một thay đổi rất lớn của game, nếu so sánh với phiên bản BroodWar.

Mặc dù được chăm chút khá nhiều, nhưng đối thủ trí tuệ nhân tạo (A.I) chỉ thực sự phù hợp với đối tượng là những người mới làm quen với StarCraft II. Lối tấn công rập khuôn và dễ dàng bắt bài khiến người chơi sẽ không tốn quá nhiều công sức để đối phó với A.I ở cấp độ cao nhất. Niềm vui của các game chiến lược, nói chung, đều nằm ở những trận chiến thực sự mà trong đó có sự tham gia của con người.

Hầu hết các bản đồ được thiết kế nhằm đảm bảo sự công bằng cho người chơi bằng cách hoàn toàn đối xứng với nhau về địa hình, từ các điểm có vị trí thắt nút quan trọng đến các chướng ngại có thể phá hủy trong môi trường, vị trí các mỏ, cho đến các công trình mà người chơi có thể chiếm lấy. Khéo léo lợi dụng những địa hình phức tạp để tổ chức đánh bất ngờ là chìa khóa dẫn đến chiến thắng.

HÌNH ĐẸP, ÂM ÊM

Trong bữa tiệc StarCraft II thịnh soạn, Blizzard đã khôn khéo kết hợp hài hòa đủ các yếu tố làm nên một trò chơi không thể quên. Và hai yếu tố tác giả đang nói tới chính là nền tảng đồ họa và âm thanh.

Xây dựng trên nền tảng engine tân tiến, StarCraft II được bày ra vô cùng chi tiết trước mắt các game thủ, từ chuyển động của các đơn vị quân cho tới chi tiết trên các công trình.

Chất lượng lồng tiếng và khả năng biểu cảm khuôn mặt trong StarCraft II được fans hâm mộ đánh giá rất cao. Trong các màn chơi chiến dịch, như đã nói, Jim Raynor sẽ tiếp xúc với rất nhiều nhân vật. Bên cạnh thái độ phản ứng của từng người theo mạch diễn biến của câu chuyện, tính cách của từng nhân vật cũng được khắc họa rõ nét qua giọng nói của họ.

Ngoài ra, sự thay đổi trong dàn lồng tiếng của StarCraft II đã đem lại nhiều điều mới mẻ. Sau nhiều năm vắng bóng, người hùng tộc Terran sẽ lại có cơ hội sát cánh cùng "chiến hữu" năm sau là Robert Clotworthy - người từng đảm nhận lồng giọng cho Jim Raynor trong phiên bản Broodwar, trong khi tại Blizzcon 2008, hình tượng người anh hùng này đã được giao cho người khác thực hiện. Hay chúng ta còn có thể kể đến sự thay đổi rất lớn cho vị trí Kerrigan từ Glynnis Talken Campbell tới Karen Strassman. Nhiều người đã từng tỏ ý nghi ngờ về khả năng của cô khi đứng trước một hình bóng quá lớn như vậy. Song, một lần nữa, Blizzard đã thể hiện sự xuất sắc của mình trong việc "chọn mặt gửi vàng".

Được nhào nặn bởi bàn tay của rất nhiều nhà soạn nhạc tài ba, bộ nhạc nền của StarCraft II đã nhận được không ít phản hồi tốt khi tỏ ra vô cùng phù hợp với bầu không khí của game. Hiện tại, các bạn có thể mua CD nhạc nền StarCraft II thông qua hệ thống iTunes.

ƯU

» Đồ họa, âm thanh tuyệt vời
» Lối chơi thử thách, đa dạng.

KHUYẾT

» Hầu như không có.

ESRB (NỘI DUNG)

» Máu và đâm chém; Ngôn từ bất kính; Chủ đề kích động; Sử dụng cồn và thuốc lá; Bạo lực

LỜI KẾT

Mười hai năm để được trở lại với StarCraft là quãng thời gian dài cho những "cựu binh" từ ngày đầu game ra mắt. Nhưng thời gian chờ đợi đó không hề vô ích khi một lần nữa Blizzard lại chứng tỏ mình vẫn là tay phù thủy bậc thầy của những "phép màu" Warcraft III, Diablo II hay StarCraft ngày nào bằng phiên bản Wings of Liberty. Những ai đã chơi qua phần chơi chiến dịch của game hẳn đều đang rất sốt ruột trông chờ phần kế tiếp Heart of the Swarm, nhưng trong thời gian chờ đợi, vẫn còn những trận chiến rực lửa trên Battle.net đang chờ đợi người chơi. Chiến tranh đã trở lại, còn chờ gì nữa hỡi các tướng cầm quân?

PHẠM LÊ

Ý KIẾN GAME THỦ

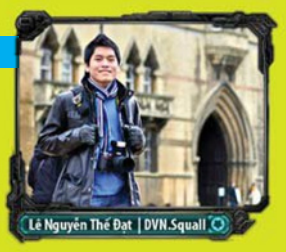
NGUYỄN HẢI TRUNG (proA.Moltres)

Trước kia, nhắc đến Broodwar chúng ta luôn nghĩ Terran chỉ là một chủng tộc thiên về phòng thủ và có lẽ Blizzard đã biết được điều này. Bước sang Starcraft II, mọi thứ đã thay đổi, bao gồm cả cách chơi Terran. Từ một chủng tộc thiên về phòng thủ, Terran thực sự đã thể hiện được sự nguy hiểm của mình trong các lần tiến công nếu kết hợp các loại quân hợp lý. Hệ thống macro có thể nói dễ hơn rất nhiều, do đó các game thủ có thể bỏ bớt việc Macro và Micro lên nhiều hơn. Nhìn chung, theo mình, StarCraft II là một trò chơi rất hay, mang tính cạnh tranh rất cao.

LƯU VŨ HÀ TRUNG (proA.SirTY)

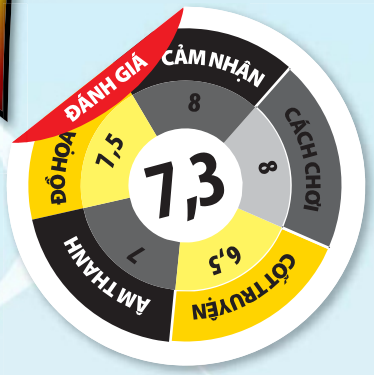
Quả thực Blizzard đã biến StarCraft II thành một trò chơi hoàn toàn mới và rất thú vị. "Hậu quả" là mình phải tốn nhiều thời gian nghiên cứu hơn. Giá thành cho một CD bản quyền và một bộ PC đủ để kham nổi StarCraft II là khá cao. Nhưng dù sao đi chăng nữa, mình nghĩ các bạn nên thử trò chơi này ngay lập tức vì đây chính là một trong những tác phẩm xuất sắc nhất của làng game thế giới 2010.

LÊ NGUYỄN THẾ ĐẠT (DVN.SQUALL)



Nhiều người nghĩ rằng StarCraft II thiên về Macro hơn Micro nhưng mình lại nghĩ ngược lại. Bằng việc đơn giản hóa macro lại, người chơi sẽ không mất nhiều thời gian vào việc xây quân hay các công trình quan trọng nữa mà có thể tập trung lại trong việc điều khiển các đơn vị quân của mình. Tốc độ trò chơi cũng được đẩy lên nhanh hơn đáng kể so với phiên bản cũ nên bạn sẽ không có một giây phút nào ngơi tay trong các trận đấu. Hơn nữa, hệ thống Battle.net 2.0 hỗ trợ người chơi nhiều chức năng, giúp việc tìm kiếm game cũng trở nên đơn giản hơn rất nhiều. Sự xuất hiện của các unit mới, nhiều kỹ năng đặc biệt hơn đã làm chiến thuật của StarCraft II trở nên phong phú và đa dạng. Với mình, StarCraft II là một tựa game cực kỳ đáng chơi trong năm nay và nó hoàn toàn xứng đáng với 12 năm đợi chờ của giới game thủ.

CÁ NGỰA VUI NHỘN



Trò chơi không chỉ đơn thuần là game cá ngựa được hồi sinh

NHIỀU CẢI TIẾN ĐÁNG GIÁ

Chắc hẳn trong chúng ta ai cũng đã từng chơi qua trò chơi dân gian cờ cá ngựa. Đây là chơi cực kỳ đơn giản nhưng ẩn chứa những bất ngờ thú vị và không thể lường trước. Quy luật của Don't get angry (DGA) 3 dựa theo quy luật chơi cờ cá ngựa thông thường. Nhưng cũng có một vài thay đổi nhỏ làm cho trò chơi thú vị và kịch tính hơn. Những chú cá ngựa được thay thế bằng những nhân vật hoạt hình như thầy phù thuỷ, cảnh sát đặc nhiệm, nhà nghiên cứu khoa học, xác ướp và nhiều lựa chọn khác nữa. Hình ảnh các nhân vật được thiết kế rất vui nhộn và dễ thương.

Giống như trò cá ngựa thông thường, các quân cờ sẽ di chuyển trên một bàn cờ hình chữ thập. Nhưng DGA3 còn có nhiều loại bàn cờ khác như hình tròn, hình tam giác và hình sao. Khung cảnh của bàn cờ cũng rất đa dạng, từ vùng nông thôn, bãi biển cho đến nghĩa trang hoang vắng. Điều này giúp cho người chơi không cảm thấy nhàm chán khi phải chơi mãi bàn cờ cá ngựa truyền thống.

Bên cạnh chế độ chơi Classic có lối chơi giống như cờ cá ngựa thật thì có thêm 2 chế độ chơi mới Deathmatch và Carry The Flag mang đến cho người chơi trải nghiệm mới lạ. Ở chế độ Classic, điểm xuất phát của bốn quân cờ trong "chuồng". Các đội sẽ tung xí ngầu theo lượt và đội nào tung ra kết quả "lục" (sáu) mới được ra quân. Sau khi ra quân, người chơi tiếp tung xí ngầu để cho quân cờ di chuyển về điểm tập kết. Kết quả tung được bao nhiêu thì đó chính là số bước quân cờ được di chuyển. Trong quá trình di chuyển nếu khoảng cách giữa quân mình và đối phương bằng kết quả lượt tung xí ngầu, thì bạn sẽ có cơ hội đá quân đối phương về "chuồng". Nhưng không phải lúc nào bạn cũng có thể "đá" đối phương, mặc dù kết quả tung xí ngầu bằng khoảng cách giữa 2 quân cờ nhưng bạn còn phải tham gia trò chơi nhỏ, khi trả lời đúng bạn mới cho quân cờ của đối phương về điểm xuất phát. Và khi bị quân đối phương cản (số giữa quân mình và đối phương nhỏ hơn kết quả tung xí ngầu) thì bạn

có thể vượt mặt quân cờ phía trước. Không những thế, quân cờ đối phương còn bị mất máu. Và khi hết máu thì quân cờ đó cũng phải quay về "chuồng". Khi quân cờ của mình di chuyển được một quanh bàn cờ thì về đến vào điểm tập kết. Đội nào vào đủ 4 quân cờ trước nhất thì sẽ dành chiến thắng. Với chế độ Deathmatch, đội chơi nào có quân sống sót sau cùng sẽ dành chiến thắng. Còn ở chế độ Carry The Flag, chức vô địch sẽ dành cho đội chơi nào mang cờ hoàn thành 1 vòng sớm nhất.

NHỮNG TÌNH HUỐNG BẤT NGỜ

Với luật chơi khá dễ nhưng để dành chiến thắng trong DGA không đơn giản tí nào. Trong quá trình di chuyển, người chơi sẽ gặp nhiều tình huống không thể lường trước được. Trên bàn cờ, ở những ô mà người chơi có thể điều khiển quân cờ của mình bước vào đôi khi có những chiếc lò xo nho nhỏ. Nếu quân cờ của bạn đến đúng ô có lò xo, bạn sẽ bị nảy về phía trước hay tùng ngược lại đằng

sau. Điều này là cho trò chơi trở nên khó đoán hơn. Nếu bạn ưa mạo hiểm thì biết đâu lo xo sẽ tung bạn hướng về đích nhanh hơn, còn nếu muốn các bước đi chắc chắn thì bạn phải tính toán sao cho tránh được những ô có lò xo. Những cái lò xo luôn tạo ra những tình huống bất ngờ đầy thú vị.

Không dừng ở lại đó, những thùng hàng bí ẩn được thả khắp nơi trên đường đi sẽ tạo nên những thay đổi bất ngờ. Nếu bạn ăn những thùng đó sẽ xuất hiện bảng tròn gồm 17 thẻ Hành động (Action Card). Bạn chọn 1 trong những chiếc thẻ đó và sẽ một công cụ đặc biệt nào đó. Bạn có thể sử dụng sức mạnh của đĩa bay để tấn công đối thủ thủ khiến chúng quay lại điểm xuất phát, hay sử dụng những quả bom hẹn giờ, thuốc ngủ nếu chẳng may đối thủ dẫm phải thì sẽ mắc kẹt lại không thể di chuyển. Nhưng đôi khi những chiếc thẻ cũng khiến bạn điêu đứng. Nêu không may nhận thẻ "chuồng điên" (cage of Insanity), hay thẻ mất lượt tung xí ngầu thì hành trình tiến về đích sẽ chậm lại. Trong trường hợp xấu nhất, bạn có thể mất trắng quân cờ đó nếu phải nhận thẻ "giận dữ của chúa Trời".

Phán đoán tốt và khả năng tư duy chiến thuật không giúp ích nhiều trong trò chơi này. Sự may rủi là yếu tố quyết định của trò chơi. Từ kết quả đổ xí ngầu, sự xuất hiện của lò xo và bí mật của những thùng hàng đã hòa trộn với nhau tạo nên vô số những tình huống bất ngờ, làm cho người chơi trải qua rất nhiều cung bậc cảm xúc. Trước khi trò chơi kết thúc, bạn sẽ không biết điều gì sẽ xảy ra.

HÌNH LẠ, ÂM VUI

Chỉ là một game có dung lượng nhỏ, nhưng âm thanh và đồ hoạ của trò chơi lại khá tốt. Don't get angry 3 đã tái mô tả sinh động trò chơi cá ngựa. Những hình ảnh vui tươi dễ thương làm cho những trận đấu dài không nhàm chán. Những quân cờ lạ mắt, bàn cờ với màu sắc tươi sáng, khung cảnh ngộ nghĩnh là những điểm cộng được người chơi, đặc biệt là trẻ nhỏ yêu thích. Thêm vào đó, những hiệu ứng đơn giản đã khiến DGA3 lấy lòng người chơi nhiều hơn.

Âm thanh trong trò chơi không quá phức tạp nhưng để lại ấn tượng tố. Bên cạnh âm thanh nền, tiếng nói của các nhân vật cùng tiếng chim hót còn có những âm thanh khiến người chơi không thể nhịn cười. Nếu vô tình có một quân cờ nhảy vào Nhà vệ sinh tử thần, thì bạn sẽ cảm nhận được điều đó. Giọng lồng tiếng của các quân cờ được cách điệu nghe rất lạ tai và ngộ nghĩnh, tạo ra không khí vui nhộn và đầy phấn khích.

DGA3 phù hợp với tất cả mọi lứa tuổi. Với lối chơi đơn giản, hình ảnh dễ thương, bạn sẽ có nhưng phút giây thư giản nhẹ nhàng nhưng không kém phần thú vị.

QUỐC NAM

ƯU

- Lối chơi đơn giản, kịch tính.
- Hình ảnh dễ thương.

KHUYẾT

- Đôi khi có lỗi phát sinh trong quá trình chơi.

DON'T GET ANGRY! 3
CÁ NGỰA VUI NHỘN

PHÁT HÀNH	X-pressive	
PHÁT TRIỂN	X-pressive	
THỂ LOẠI	Nhập vai	
NGÀY PHÁT HÀNH		
TUỔI (ESRB)	E (Everyone)	
HỆ MÁY	PC	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	1GHz Pentium / AMD Athlon hoặc tốt hơn
	RAM	512Mb
	VGA	
	OS	XP SP3/Vista SP1/Windows 7
	HDD	200Mb

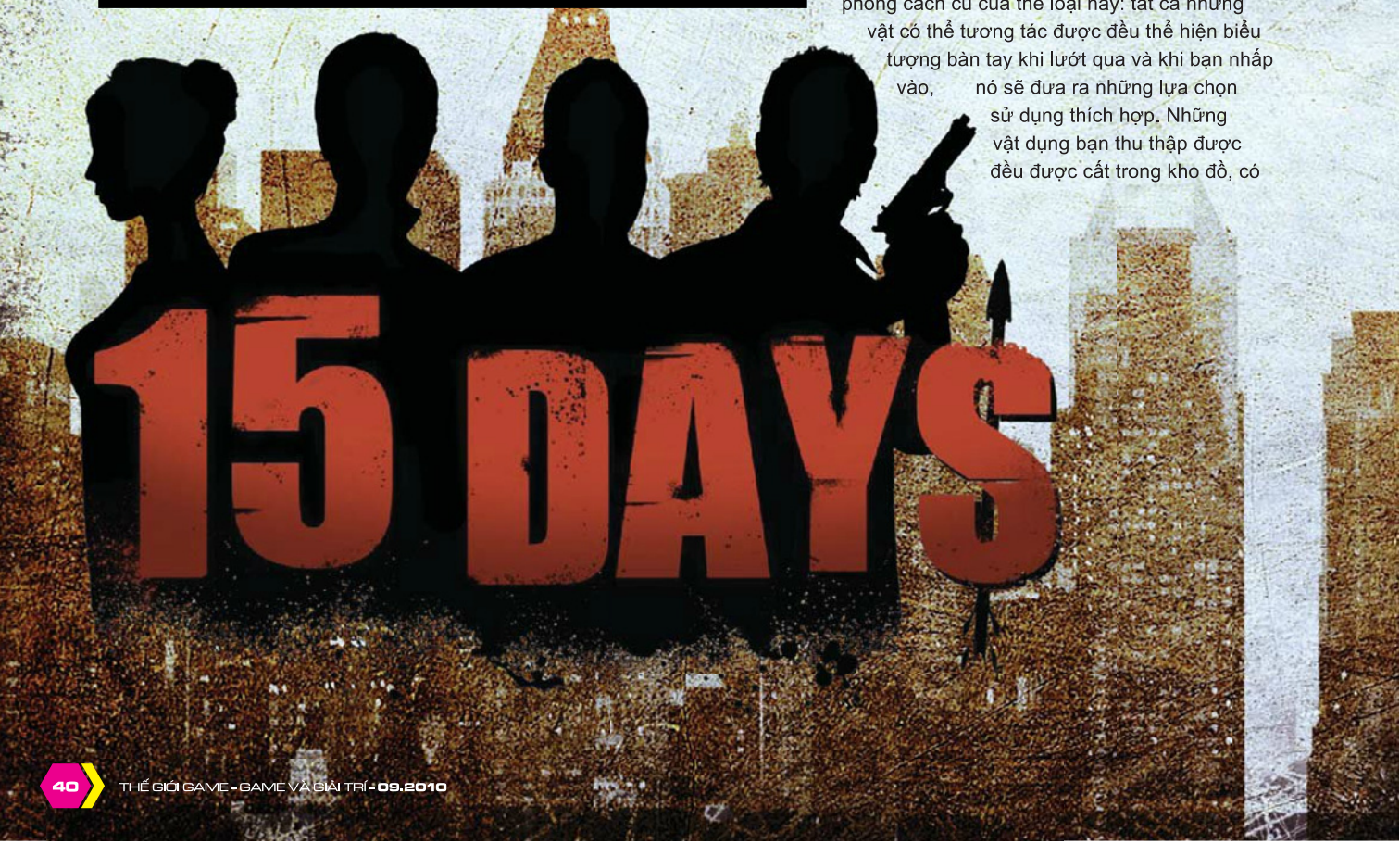
15 NGÀY PHIÊU LƯU

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

Nếu đã từng đắm mình trong những khung cảnh thơ mộng của Syberia, thỏa chí phiêu lưu cùng The Monkey Island, trổ tài thám tử trong Still Life, thì có lẽ giờ đây bạn đã chuẩn bị đủ tâm lý để bắt đầu một cuộc phiêu lưu mới cùng 15 Days.

Cốt truyện của "15 Days" khá hấp dẫn, xảy ra với nhịp độ nhanh và phức tạp xung quanh bộ ba: nhóm trưởng Cathryn là mẫu phụ nữ mạnh mẽ, thích leo núi (kỹ năng này giúp cho việc trộm dễ dàng hơn) nhưng có lúc cảm thấy cô đơn; Mike là người rành về kỹ thuật, là chuyên gia bẻ khóa các hệ thống mạng nhưng sinh hoạt không nề nếp; Bernard đóng vai trò người nghiên cứu và lập kế hoạch cho nhóm, thường đánh giá cao bản thân và luôn hướng tới sự hoàn hảo khiến cuộc sống của chính anh ta không mấy dễ dàng. Mỗi người mang một tính cách khác nhau và tạo thành nhóm "Robin Hood hiện đại", cùng lập kế hoạch tỉ mỉ để trộm các tác phẩm giá trị, sau đó tặng số tiền thu được cho những dự án phát triển ở châu Phi. Tuy nhiên, mục tiêu mới của họ lại liên quan đến các hoạt động của thế giới ngầm khiến những rắc rối bắt đầu xuất hiện và kéo theo thanh tra người Mỹ Jack Stern vào cuộc.

"15 Days" khởi đầu khá ấn tượng với phần đồ họa rất đẹp, tông màu tươi sáng và sắc nét, ở những chỗ nhân vật di chuyển bạn còn có thể thấy cả bóng của nhân vật. Trò chơi vẫn giữ phong cách cũ của thể loại này: tất cả những vật có thể tương tác được đều thể hiện biểu tượng bàn tay khi lướt qua và khi bạn nhấp vào, nó sẽ đưa ra những lựa chọn sử dụng thích hợp. Những vật dụng bạn thu thập được đều được cất trong kho đồ, có



15 DAYS
15 NGÀY PHIÊU LƯU

PHÁT HÀNH	Dtp Entertainment	
PHÁT TRIỂN	House of Tales	
THỂ LOẠI	Phiêu lưu	
NGÀY PHÁT HÀNH	30/7/2010	
TUỔI (ESRB)	Pegi 16+	
HỆ MÁY	PC	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	CPU P4 2,4GHz/Athlon XP 2000+
	RAM	1GB
	VGA	256MB Geforce 8600GS/Radeon X1300
	OS	XP SP3/Vista SP1/Windows 7
	HDD	4Gb

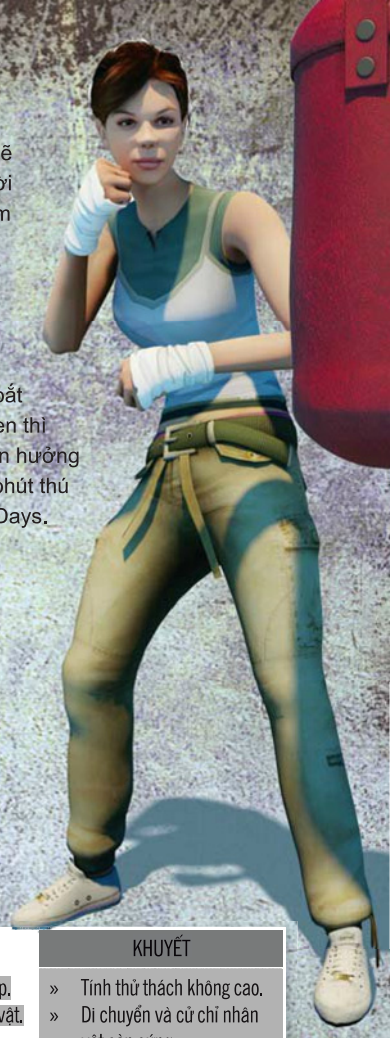
nhiều món khá hiện đại như thiết bị dò sóng, tai nghe bluetooth… nhưng đáng tiếc game không cho bạn thao tác nhiều với chúng mà chủ yếu đi theo lối tuyến tính sẵn, bạn chỉ cần tinh chỉnh một ít là các thiết bị này trở nên "tự động".

Trò chơi sẽ đưa bạn tham quan các địa danh London, American (chỉ có một cảnh duy nhất tại văn phòng thám tử Jack Stern), Paris, và cuối cùng là Surinawa. Về mảng tìm đường, các nhân vật trong trò chơi thường chỉ di chuyển trong một khoảng không gian hẹp và khi đã xác định điểm đến, game sẽ tự chuyển sang cảnh tiếp theo. Có vẻ nhà sản xuất đã sai lầm khi tách trò chơi ra thành nhiều phân đoạn nhỏ khiến cho tính thử thách dường như không còn, vì bạn có thể dễ dàng nhận biết những gì chưa làm vì không có quá nhiều lựa chọn cho sự tương tác. Giờ đây bạn có thể quên hẳn ý tưởng phải đắn đo cần sử dụng vật dụng gì để giải quyết một vấn đề được đặt ra vì kho đồ chẳng nhiều nhặn gì! Bạn cũng không cần lao tâm khổ trí để kết hợp bất cứ thứ gì với nhau vì trong trò chơi hầu như không có bất kỳ yêu cầu nào đại loại như vậy. Thậm chí nhà sản xuất còn làm cho công việc của bạn trở nên nhàn rỗi đến mức chỉ cần nhấn thanh Space-bar là bạn có thể biết gần hết những việc cần làm, chính vì thế bạn không mất quá nhiều thời gian để kết thúc trò chơi một cách nhanh chóng.

Tuy nhiên, "15 Days" không hẳn không có những điểm nổi bật, ngoài phần đồ họa đã nói ở trên, phần âm thanh của trò chơi cũng khá tốt, nhân vật phát âm rất chuẩn và rõ ràng, dù tiếng nói chuyện hơi nhỏ. Trò chơi cũng có những cao trào nhất định khi bạn thực hiện công việc chính của nhóm đòi hỏi bạn phải xử lý tốt tình huống. Ngoài ra, game cũng luôn bố trí một mô tuýp quen thuộc là bạn cần phải điều tra, nghiên cứu …và tìm lời giải.

Tuy House of Tales được coi là "vùng đất của thể loại phiêu lưu", nhưng những xáo trộn nhất định trong đội ngũ thực hiện có lẽ đã phần nào ảnh hưởng đến chất lượng của trò chơi. Tuy nhiên, "15 Days" vẫn mang nhiều hứa hẹn tích cực và có triển vọng lớn về sau. Có lẽ những người chơi lâu năm ở thể loại này sẽ phải chờ đợi thêm nữa, còn những người mới bắt đầu làm quen thì hãy cùng tận hưởng những giờ phút thú vị trong 15 Days.

VŨ QUANG



ƯU	KHUYẾT
» Âm thanh và đồ họa đẹp. » Điều khiển nhiều nhân vật. » Cốt truyện hay.	» Tính thử thách không cao. » Di chuyển và cử chỉ nhân vật còn cứng.

ESRB (Nội dung)	
» Máu và dân chém » Bạo lực căng thẳng » Ngôn từ bất kính	» Ăn mặc "thiếu vải" » Nội dung tình dục » Bạo lực

LEGO Harry Potter YEARS 1-4

Lego & Thế giới của Harry Potter

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Nối tiếp thành công và vẫn trung thành với phong cách Lego, Traveller's Tales vừa xuất xưởng tựa game mới nhất và đích đến của họ lần này chính là thế giới phù thủy đầy huyền bí dựa theo bộ truyện nổi tiếng Harry Potter của nhà văn Anh J.K. Rowling.

LỐI CHƠI TRUYỀN THỐNG ĐỘC ĐÁO

Đúng như tên gọi của mình, Lego Harry Potter: Year 1-4 (LHP) tái hiện lại những tình huống xoay quanh cuộc sống của Harry Potter tiết trong 4 năm đầu tại học viện phù thủy Hogwarts. Người chơi sẽ nhập vai vào các nhân vật "Lego hóa" và bắt đầu chuyến phiêu lưu trong một thế giới vuông vức. Traveller's Tales vẫn thiết kế lối chơi theo cơ chế đơn giản và hướng trọng tâm vào các màn giải đố cũng như những thách thức nho nhỏ trong bảng thành tích. Công thức "chế biến món ăn" của Traveller's Tales tiếp tục phát huy sức quyến rũ của mình khi Hogwarts hóa ra lại là một môi trường hoàn toàn phù hợp, phép thuật được sử dụng để điều khiển các khối Lego bay vèo vèo trong không khí để rồi lắp ráp lại thành các hình thù kì quặc nhưng đậm chất hài hước.

Điểm nhấn thú vị nhất chính là diễn biến của câu chuyện được thể hiện khá trọn vẹn và cô đọng, đi kèm theo là hàng loạt chi tiết nhỏ để người chơi tìm tòi thêm. Minh họa cho cốt truyện của LHP là lối chơi quen thuộc, nhân vật sẽ phải chạy nhảy khắp nơi nhằm thu thập các mảnh ghép trông như những con ốc Lego nằm rải rác trong màn chơi để sử dụng và vượt qua các thử thách kế tiếp. Các mảnh ghép vừa đóng vai trò là một loại tiền giúp bạn mua nhiều vật phẩm trong game, vừa là thước đo trình độ của bạn khi chơi vì số lượng mảnh ghép càng lớn đồng nghĩa với việc bạn đã lùng sục kĩ càng đến mức nào. Ngoài ra, bạn cần chú ý đến mảnh ghép hình huy hiệu của trường Hogwarts và viên đá vàng (Gold Brick), chúng chỉ có thể lấy được nếu bạn phù phép đúng loại vật dụng tưởng chừng như rất bình thường trong màn chơi và kết quả là bạn sẽ mở khóa được nhiều phần thưởng hậu hĩnh sau khi thu thập đủ số lượng cần thiết.

LHP tiếp tục đưa ra những câu đố sáng tạo nhằm thử thách trí thông minh

Với 2,7 triệu bản đã được bán ra trên toàn cầu chỉ sau 2 tháng và vẫn tiếp tục gia tăng, Lego Harry Potter đang nối gót những người tiền nhiệm bành trướng hấp lực của thế giới vuông trong lĩnh vực trò chơi điện tử...

ƯU	KHUYẾT
» Màn chơi phong phú, lối chơi vui nhộn. » Các câu đố rất sáng tạo. » Hình âm tốt. » Giá trị chơi lại cao.	» Góc camera và cơ chế tự khóa (auto-lock) hơi bất tiện. » Một vài lỗi nhỏ không đáng có. » AI cần cải thiện.
ESRB (Nội dung)	
» Bạo lực theo trường phái hoạt họa » Hài hước thô tục	

LEGO HARRY POTTER: YEAR 1-4
LEGO VÀ THẾ GIỚI CỦA HARRY POTTER: NĂM 1 ĐẾN 4

PHÁT HÀNH	Warner Bros. Interactive Entertainment	
PHÁT TRIỂN	Traveller's Tales	
THỂ LOẠI	Hành Động – Phiêu Lưu	
NGÀY PHÁT HÀNH	29/06/2010	
TUỔI (ESRB)	Everyone 10+	
HỆ MÁY	PC	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	CPU P4 2,4GHz
	RAM	1GB
	VGA	128MB Geforce 5800/Radeon HD 1300 Pro
	OS	XP SP2/Vista SP1/Windows 7
	HDD	5Gb

cũng như sự nhạy bén trong quan sát của người chơi. Phần lớn chúng xoay quanh việc di chuyển các đối tượng khác nhau, thu thập các vật dụng cụ thể, phá tan một thứ gì đó và lắp ghép chúng lại dưới một hình dạng mới. Việc giải đố đôi khi lại mở ra các lối đi ẩn cho phép người chơi kiếm thêm nhiều mảnh ghép hoặc rút ngắn quãng đường đến khu vực kế tiếp. Để giải quyết các câu đố dễ dàng đòi hỏi người chơi phải tiếp xúc với mọi vật thể trong game và tìm ra mối liên hệ giữa chúng. Đến đây thì hệ thống phân tách nhân vật phát huy tác dụng, mỗi nhân vật đều có một số quyền năng riêng và bạn sẽ phải thường xuyên chuyển đổi qua lại giữa chúng để thực hiện các tác động đặc biệt.

Chẳng hạn ở màn đầu tiên khi Harry chỉ có thể chạy quanh để thu nhặt các mảnh ghép thì Hagrid với chiếc đũa thần lại là người dịch chuyển và phù phép mọi thứ để tìm ra những vật dụng có tính chất tạo tiền đề cho chuyến đi sắp tới của Harry. Khi đến Hogwarts, một số đoạn lại cần đến tài "thả chuột chạy rông" của Ron nhằm vượt qua tình huống hiện tại. Nhìn chung, nội dung các câu đố không quá khó, thậm chí có phần nhạt nhẽo đối với một số người nhưng chính sự sắp xếp các dữ kiện khéo léo của nhà phát triển đã thôi thúc người chơi tiến lên phía trước. Hệ thống chỉ đường bằng các mũi tên trực quan sẽ hạn chế tình trạng bạn thất lạc trong những mê cung đầy hành lang và cầu thang liên tục thay đổi vị trí. Về sau bạn sẽ được phép quay trở lại những màn chơi đầu để khám phá thêm những khu vực cũng như câu đố mới mà trước đây nhân vật của chúng ta chưa thể tiếp cận. Do đó giá trị chơi lại của LHP rất cao và tất cả sự chăm chút cùng nỗ lực làm hài lòng khách hàng này của nhà phát triển đều rất đáng ghi nhận.

VUI CÙNG PHÙ THỦY LEGO

Phong cách hoạt hình 3D khá chi tiết và hiệu ứng Lego chính là những yếu tố giúp đồ họa của LHP gây được nhiều thiện cảm nơi người chơi. Ánh sáng và ngoại cảnh trong game cũng thể hiện khá tốt, giúp bạn dễ dàng nhận ra những vật thể nào có thể phá vỡ được cùng các manh mối của câu đố trong game. Những đoạn phim cắt cảnh dù liên tiếp xảy ra tình trạng ngắt quãng nhưng vẫn giữ được nét hài hước thường thấy trong seri Lego. Âm nhạc có tiết tấu rộn ràng và không gây khó chịu khi chơi lâu, khâu lồng tiếng mặc dù chỉ có những tiếng "ê, a, hả, hừm" nhưng đủ để người chơi hiểu được những gì đang diễn ra và phì cười vui vẻ. Nhìn tổng thể, tuy chưa hoàn thiện nhưng LHP xứng đáng được vinh danh là tựa game Lego tốt nhất từ trước đến nay.

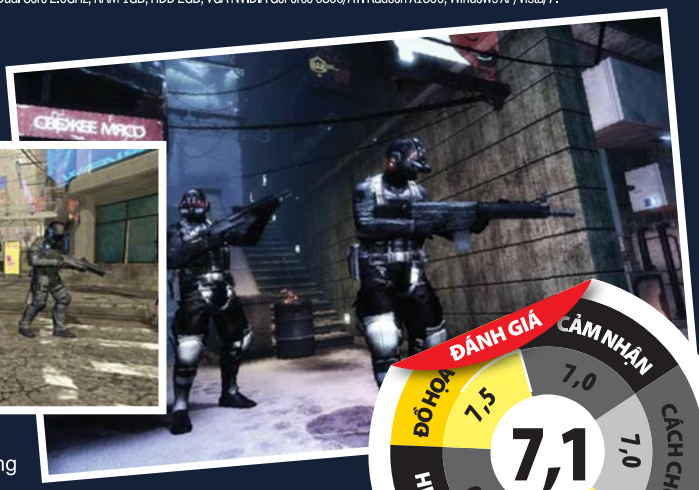
HOÀNG TUẤN

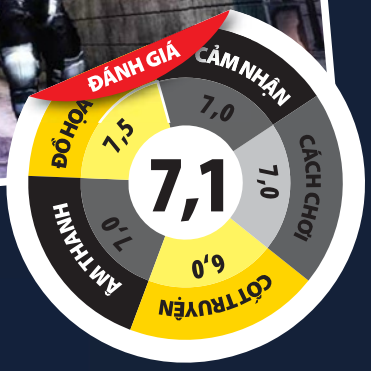
PHÁT HÀNH: Ignition Entertainment | **PHÁT TRIỂN:** Zombie VR Studios | **THỂ LOẠI:** Hành động | **HỆ MÁY:** PC | **NGÀY PHÁT HÀNH:** Tháng 7/2010
ESRB (TUỔI): Teen | **CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ:** Intel Dual Core 2.0GHz, RAM 1GB, HDD 2GB, VGA NVIDIA GeForce 6800/ATI Radeon X1800, Windows XP/Vista/7.

BLACKLIGHT TANGO DOWN

KẾT THÚC SỨ MỆNH

Với những tính năng mới lạ, tựa game của Zombie VR Studios hứa hẹn thu hút được nhiều game thủ.





Blacklight: Tango Down (BTD) là câu truyện viễn tưởng ở tương lai, kể về một lực lượng đặc biệt (Special Forces) được giao nhiệm vụ tìm kiếm những quân nhân cao cấp bị mất tích không rõ lý do. Trong quá trình tìm kiếm, họ vô tình bị lạc vào vùng chiến sự. Người dân nơi đây đang bị nhiễm một loại virus lạ và trở nên hung dữ, bởi âm mưu của một nhóm khủng bố. Nhiệm vụ của bạn là vạch trần âm mưa đen tối và trả lại sự bình yên cho những người dân vô tội.

Dù cốt truyện đó đã trở nên quá quen thuộc nhưng các nhà sản xuất đã tạo ra những điểm khá mới mẻ. Điểm nhấn đáng chú ý đầu tiên là nhà sản xuất đã đưa vào các màn chơi một vài trò chơi nhỏ. Sự đổi mới này khá lạ lẫm đối những fan của game FPS. Tính năng này sẽ tạo ra nhiều thử thách và người chơi có thời gian nghỉ ngơi bởi mạch game diễn ra nhanh và liên tục.

Ngoài ra, một điểm sáng khác là hệ thống vũ khí đa dạng và người chơi có thể tùy chỉnh phù hợp với mục đích sử dụng. Bạn có thể chỉnh sửa vũ khí với các tùy chỉnh về màu sắc, các loại phụ kiện gắn thêm vào hay thay đổi bộ phận của súng. Mọi lần hạ gục hoặc hỗ trợ đồng đội của bạn đều mang lại điểm kinh nghiệm (bạn có thể giành được điểm kinh nghiệm trong cả phần chơi Co-op. Điều này mở ra các nâng cấp và trang bị mới. Mỗi khi đạt đến một cấp độ cần thiết, các tính năng cũng như màu sắc mới sẽ được mở ra. Mục Weapon Tag sẽ mang lại rất nhiều sự lựa chọn. Hệ thống vũ khí bao gồm ngăn để vũ khí và các loại quân trang hỗ trợ khác.

Thêm vào đó, nhà sản xuất cũng đưa vào BTD tính năng mới HRV (Hyper Reality Vision). Khi kích hoạt tính năng này, người sẽ có khả năng nhìn được toàn bộ các đối tượng đặc biệt trên bản đồ như trạm tiếp máu, đồng đội và kẻ địch ở gần trong một thời gian ngắn. Sau khi hết thời gian sử dụng, người chơi cần phải chờ một thời gian để tính năng này tự hồi để dùng lại.

Được xây dựng trên nền engine Unreal III, đồ họa của BTD đã đem lại phần nhìn khá tốt cho các fan của thể loại FPS. Phần ánh sáng trong game được thực hiện khá tốt đã lột tả được những trận chiến ở tương lai. Các mẫu nhân vật có đường nét rõ và cử chỉ chuyển động tốt, trong khi ánh sáng thể hiện được nhiều mức độ khác nhau ở trong cùng một khu vực nhỏ. Nhạc nền trong BTD chưa gây được nhiều ấn tượng, nhưng phần lồng tiếng cho các nhân vật khá tốt.

Mặc dù không phải là một tựa game được nhiều người biết đến, hay mang đến những đột phá trong lối chơi nhưng BTD là một game bắn súng FPS đáng để thử. Những điểm mới lạ thực sự chưa nổi bật, nhưng tiết tấu của game sẽ đem đến cho người chơi những giây phút giải trí thú vị. Người chơi sẽ được thưởng thức không khí chiến sôi động kết hợp với những yếu tố viễn tưởng.

THANH BÌNH

ƯU
- Tiết tấu nhanh.
- Đa mục tiêu bằng HRV.

KHUYẾT
- Chưa có nhiều sáng tạo trong lối chơi.

ESRB (Nội dung)
Máu; Bạo lực

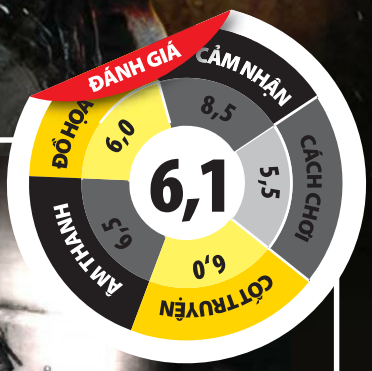
PHÁT HÀNH: City Interactive | **PHÁT TRIỂN:** City Interactive | **THỂ LOẠI:** Hành Động | **HỆ MÁY:** PC | **NGÀY PHÁT HÀNH:** Tháng 08/2010 | **ESRB (TUỔI):** Mature
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ: P 4 2,4Ghz, RAM 1GB, HDD 4GB, VGA 128MB ATI 9800PRO/GF6600, Windows XP/2000/Vista.

Wolfschanze II

ẨN MÌNH NƠI HANG SÓI

Hãng City Interactive đã gặt hái khá nhiều thành công trong các tựa game hành động, gần đây nhất là với Sniper: Ghost Warrior. Lần này hãng lại bất ngờ chuyển mặt trận về cuộc Chiến tranh thế giới thứ 2 với tựa game Wolfschanze II. Tên trò chơi cũng gợi nên những sự kiện khá thú vị về địa danh Wolfschanze (tên tiếng Anh là Wolf's Lair) nằm ở Rastenburg (Ketrzyn), Đông Phổ (nay thuộc Ba Lan), cách thủ đô Warsaw 200km về hướng bắc. Đây từng là nơi Hitler và bộ máy quân sự của y chọn làm cứ điểm trong suốt 3 năm, chính vì thế mật độ công sự ở đây dày đặc và được bảo vệ cực kỳ nghiêm ngặt. Game đưa người chơi vào vai một sĩ quan quân đội Xô Viết có nhiệm vụ đột nhập vào Wolfschanze với nhiệm vụ chính là ăn cắp một máy tính cùng mã khóa của nó.

Về vũ khí, trò chơi cung cấp cho bạn khoảng 11 loại bao gồm: STG-44, MP40, PANZERFAUST, KR98 ZF… Chúng có "hình hài" khá sát với thực tế. Game có hai chế độ nhắm bắn là chế độ thường và nhắm bắn bằng "đầu ruồi". Khi ở chế độ thường bạn có thể bao quát được một khu vực rộng lớn, tuy nhiên độ chính xác tầm xa không cao. Tùy theo hoàn cảnh mà bạn đưa ra chế độ nhắm bắn phù hợp, tuy nhiên nên lưu tâm đến độ giật của súng vì khi bắn liên thanh súng giật khá mạnh khiến cho đường đạn bay không đúng như lúc ban đầu.



ƯU
- Âm thanh khá.
- AI tốt.

KHUYẾT
- Khung cảnh và đồ họa lỗi thời.
- Thời gian chơi ngắn.
- Cấu hình khá cao.

ESRB (Nội dung)
- Máu; Bạo lực; Ngôn từ bất kính

Trò chơi không có nhiều tinh chỉnh về mặt đồ họa, mặc dù đòi hỏi cấu hình khá cao nhưng hình ảnh chỉ dừng ở mức "thường thường bậc trung". Môi trường trong trò chơi được bao quanh bởi bầu không khí ảm đạm, mờ ảo và bạn phải liên tục di chuyển trong những không gian đa phần là chật hẹp với đồ đạc vương vãi khắp nơi. Chính vì thế bạn thường chẳng nhìn thấy rõ mặt kẻ thù của mình vì chúng giống như những cái bóng hơn là con người, cũng may là trò chơi có hỗ trợ cho bạn một bản đồ nhỏ để khỏi lạc lối. Tuy chỉ có hai mặc định là Moderate và High nhưng AI của máy cũng khá thông minh, chúng không bao giờ tiến lại quá gần bạn mà thường tìm chỗ ẩn nấp rất nhanh, đồng thời bắn trả rất chính xác. Trò chơi đã loại bỏ khái niệm "thanh máu", khi bị trúng đạn bạn sẽ thấy những vết máu xuất hiện trên màn hình nhiều dần cho đến khi màn hình mờ đi là bạn biết mình đã rời cuộc chơi.

Xét cho cùng, Wolfschanze II giống như một bản mở rộng hơn là một trò chơi hoàn chỉnh. Đề tài Chiến tranh thế giới thứ 2 đã được khai thác quá nhiều, đã có những tượng đài được dựng lên ở thể loại và bối cảnh này, chính vì thế trò chơi rất khó tạo được thành công lớn. Có lẽ Wolfschanze II chỉ nên dùng để giết thời gian và chờ đợi một tựa mới hơn ở nội dung và cách thể hiện trong tương lai.

VŨ QUANG

TÊN GAME: Deadliest Warrior
THỂ LOẠI: Đối kháng
PHÁT HÀNH: Spike Games
PHÁT TRIỂN: Pipeworks Software
NGÀY PHÁT HÀNH: 14/07/2010
ESRB (TUỔI): M
HỆ MÁY: X360

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

DEADLIESTWARRIOR CHIẾN BINH VÔ ĐỊCH

Xóa hết mọi rào cản về thời gian, các chiến binh dũng mãnh nhất trong lịch sử nhân loại đã có dịp đọ sức trên đấu trường Deadliest Warrior.

Có bao nhiêu chiến binh đã vươn lên và ngã xuống trong lịch sử phát triển của nhân loại? Chắc hẳn đó không phải là một con số nhỏ, nhưng bước đầu làm quen với người chơi, Deadliest Warrior (DW) chỉ giới thiệu 8 đại diện tiêu biểu của các thời đại chiến binh Viking, Spartan và Samurai. Tuy số lượng nhân vật không nhiều nhưng người chơi có thể tùy biến vũ khí và giáp trụ của từng mẫu chiến binh để phù hợp với phong cách chiến đấu yêu thích. Bạn có thể chọn lưỡi rìu nặng nề và lối đánh thô bạo của chiến binh Viking, hoặc đùa giỡn đối thủ theo phong cách "cướp biển nát rượu" bằng lối đánh nhá nhử. Nếu xem trọng tốc độ ra đòn thì không gì hơn một nhẫn giả (ninja) xảo quyệt với lối di chuyển thoăn thoắt. Còn nếu nói về phòng thủ, chắc hẳn không lớp giáp nào trong game có thể "đọ" độ chắc chắn với chiếc khiên của chiến binh Spartan anh dũng. Nhận xét các nhân

vật cân bằng.

Cũng đấu trường 3D, cũng các đòn thế cao-trung-thấp, phối hợp các nút để tung ra đòn liên hoàn... DW trông như một game đối kháng truyền thống, nhưng đừng để ấn tượng đầu tiên lừa bạn. Chủ đề của DW là chiến đấu, tính thực tế được đề cao nên trận đấu có thể kết thúc ngay trong 10 giây đầu tiên nếu các đối thủ có thể xuất ra đòn đánh chí tử. Đôi khi những đòn chí tử cũng giúp người chơi lật ngược tình thế. Tên cướp biển "ẻo lả" gần gục ngã chỉ cần có phát bắn chuẩn xác trúng điểm yếu hại của đối thủ là có thể hạ ngay gã chiến binh to xác.

Ngoài tính sát thương mô phỏng thực tế ra DW chưa tạo được sự khác biệt sâu sắc trong thể loại đối kháng. Lối chơi của game thực ra chỉ ở mức trung bình, thiếu chiều sâu chiến thuật, điển hình là các đòn tấn công liên hoàn đòi hỏi canh nhịp chính xác. Các mục chơi cơ bản đều đầy đủ, thỉnh thoảng bạn sẽ được đổi gió với các mini-game. Thỉnh thoảng A.I lại bất hợp lý khi đối thủ máy ra đòn "nhất kích tất sát" khiến dù đã "làm đủ trò" bạn vẫn không tài nào đỡ nổi. Các mô hình nhân vật được xây dựng khá vụng, góc quay lại xoay chuyển khá chậm. Âm thanh của DW cũng chỉ dừng ở mức trung bình, cố ghi điểm bằng tiếng gầm ghè của gã hiệp sĩ vọng ra từ bộ giáp sắt nặng trịch, tiếng lè nhè của tên cướp biển luộm thuộm.

Nhận xét chung, DW chẳng đủ "lực" giữ chân người chơi dài lâu dù sắp tới nhà phát triển hứa hẹn sẽ tung ra các gói DLC để làm giàu thêm bộ sưu tập chiến binh trong game. Nếu không phải là một game thủ đối kháng sành sỏi, thì DW có thể vừa tầm làm bạn thỏa mãn.

THÙY TRÂM

ƯU	KHUYẾT
» Lối chiến đấu thực tế » Dàn nhân vật lôi cuốn.	» Đồ họa và âm thanh trung bình » Thiếu chiều sâu chiến thuật.
ESRB (Nội dung)	
» Máu và đâm chém » Bạo lực căng thẳng » Ngôn từ thiếu văn hóa.	

CRACKDOWN 2	
PHÁT HÀNH	
Microsoft Game Studios	
PHÁT TRIỂN	
Ruffian Games	
THỂ LOẠI	
Hành động	
NGÀY PHÁT HÀNH	6/7/2010
ESRB (TUỔI)	Mature

Không có nhiều cải tiến mới, Crackdown 2 không tạo nên sự đột phá so với phần 1 vốn được đánh giá khá tốt. Điểm nhấn thực sự của trò chơi vẫn nằm ở những yếu tố cũ: lối chơi tự do, sở hữu nhiều nhiệm vụ và hệ thống nâng cấp kỹ năng đa dạng...

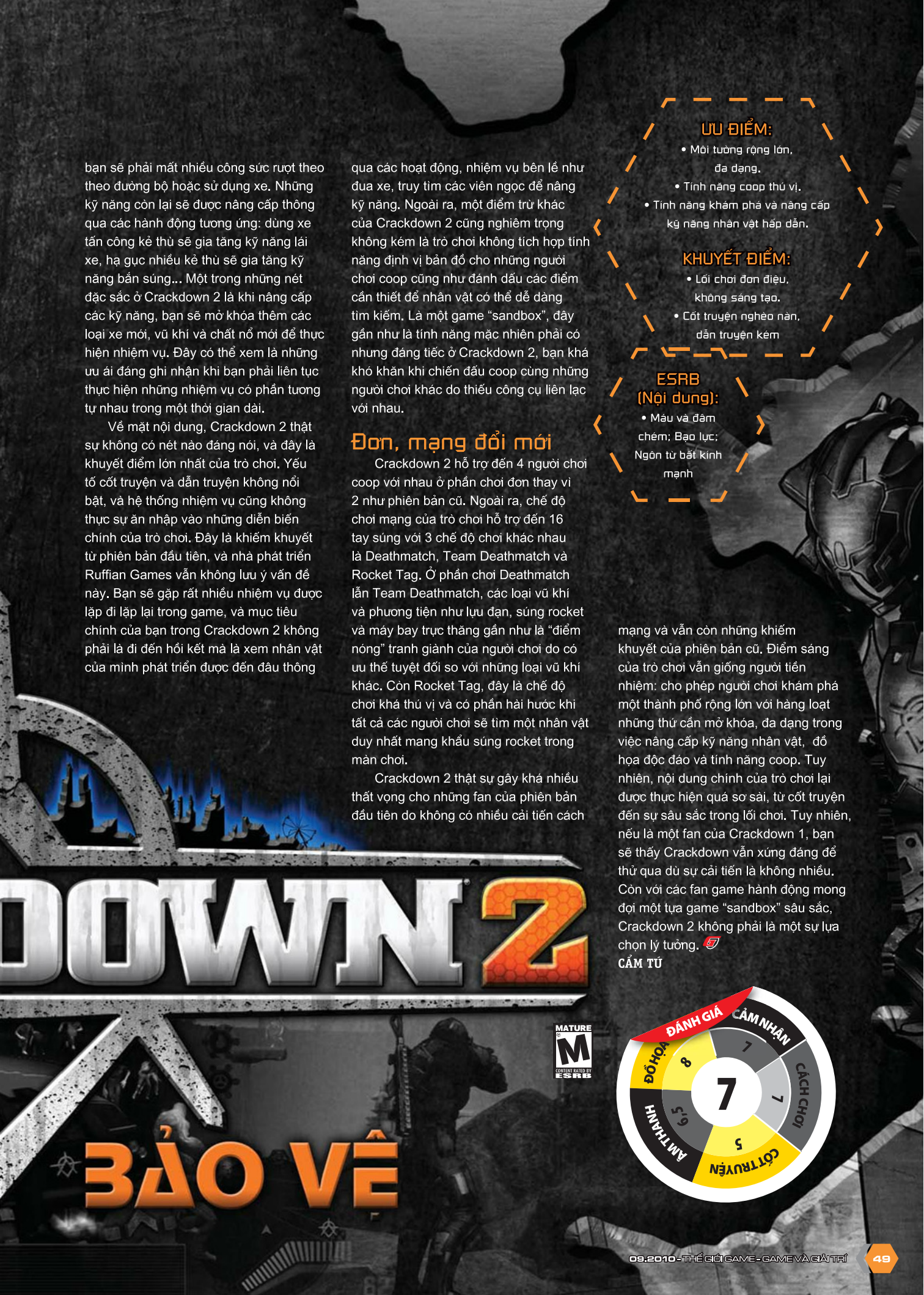
Siêu cớm vào cuộc

Crackdown 1 là một trong những tựa game bị so sánh rất nhiều với dòng Grand Theft Auto của Rockstar Games ở lối chơi tự do và nhiệm vụ đa dạng khi ra mắt năm 2007. Tuy nhiên, phong cách đồ họa "cel-shading" dạng hoạt hình cùng khả năng nâng cấp nhân vật sâu sắc khiến trò chơi tạo nên chỗ đứng riêng khi phát hành bên cạnh "ông lớn" Grand Theft Auto. Sau 3 năm phát triển, Crackdown 2 đã chính thức ra mắt với những cải tiến không quá đáng kể và giữ lại truyền thống lối chơi "sandbox" của mình. Được phát triển bởi Ruffian Games, Crackdown 2 tiếp tục đưa bạn trở lại thành phố hư cấu Pacific City và vào vai của một "siêu cớm" (Agent) thuộc tổ chức Agency, chuyên về an ninh cho thành phố trước những bọn tội phạm và khủng bố. Bối cảnh của Crackdown 2 có phần hơi khác so với phần một, với phong cách hậu tận thế hoang tàn, đổ nát của một thành phố hiện đại cùng sự xuất hiện của phe phái mới. Đối thủ của bạn cũng như tổ chức Agency là The Cell, một tổ chức khủng bố với mưu đồ thâu tóm Pacific City trong bối cảnh rối ren và an ninh khủng hoảng. Ngoài ra, một hiểm họa khác cũng diễn ra cùng lúc là một loại dịch bệnh mới bùng nổ tại Pacific City khiến các cư dân tại đây trở thành những thây ma khát máu đáng sợ với tên gọi là "Freak". Giữa vòng vây của bọn khủng bố The Cell và những quái vật Freak, nhiệm vụ của bạn là tái lập trật tự thành phố Pacific đồng thời khám phá mục đích thật sự của tổ chức The Cell khi muốn kiểm soát toàn bộ thành phố.

Đậm chất hành động

Những giây phút đầu tiên trải nghiệm Crackdown 2, bạn sẽ cảm nhận ngay bối cảnh của trò chơi tuy hoang tàn đổ nát nhưng vẫn khá chi tiết và trung thành với lối đồ họa hoạt hình của người tiền nhiệm. Với 4 mẫu điệp viên (agent) được lựa chọn, bạn bắt đầu bằng những màn luyện tập căn bản như bắn súng, chạy, nhảy, vượt chướng ngại vật, leo trèo, lái xe... Cũng giống như phần một, kỹ năng leo trèo, nhảy bám đóng vai trò khá quan trọng khi làm nhiệm vụ cũng như thu thập các vật phẩm thưởng đặt ở những nơi khá cao trong màn chơi như nóc cao ốc, các công trình đang xây dựng hay tòa tháp... Về hệ thống nhiệm vụ, Crackdown 2 chỉ yêu cầu khá đơn giản như đến đúng một địa điểm định sẵn, tiêu diệt khủng bố hoặc các thây ma và phong tỏa khu vực cho các lực lượng an ninh khác đến kiểm soát. Thông thường, những nhiệm vụ phụ được thiết kế rải rác khắp màn chơi, và bạn sẽ mất khá nhiều thời gian để theo những nhiệm vụ thu thập như vậy. Tuy nhiên, càng thực hiện nhiều nhiệm vụ trong game thì kỹ năng của nhân vật của bạn sẽ gia tăng đáng kể: bắn súng, võ thuật, lái xe... Đây là không phải là nét mới ở Crackdown 2 nhưng vẫn tỏ ra khác thú vị vì bạn có thể chứng kiến nhân vật của mình dần hoàn thiện và mở ra được những kỹ năng mới trong suốt quá trình chơi.

Mặc dù là game hành động bắn súng, Crackdown 2 lại nổi bật ở một yếu tố khác, đó là việc phiêu lưu khắp màn chơi để khám phá những bí mật được ẩn giấu tại Pacific City. Hệ thống các viên ngọc (orb) đã quay trở lại ở Crackdown 2 và tiêu tốn khá nhiều thời gian của người chơi để thu thập hết. Những viên ngọc xanh lá (green orb) được đặt ở những nơi khá hóc búa, khiến người chơi phải quan sát rất kỹ mới có thể tìm đường thu thập. Có tên là Agility Orb, những viên ngọc xanh này sẽ giúp nhân vật có khả năng nhảy cao hơn và nhanh hơn. Ngoài ra, một loại ngọc mới xuất hiện trong Crackdown 2 có khả năng bay lơ lửng và



bạn sẽ phải mất nhiều công sức rượt theo theo đường bộ hoặc sử dụng xe. Những kỹ năng còn lại sẽ được nâng cấp thông qua các hành động tương ứng: dùng xe tấn công kẻ thù sẽ gia tăng kỹ năng lái xe, hạ gục nhiều kẻ thù sẽ gia tăng kỹ năng bắn súng... Một trong những nét đặc sắc ở Crackdown 2 là khi nâng cấp các kỹ năng, bạn sẽ mở khóa thêm các loại xe mới, vũ khí và chất nổ mới để thực hiện nhiệm vụ. Đây có thể xem là những ưu ái đáng ghi nhận khi bạn phải liên tục thực hiện những nhiệm vụ có phần tương tự nhau trong một thời gian dài.

Về mặt nội dung, Crackdown 2 thật sự không có nét nào đáng nói, và đây là khuyết điểm lớn nhất của trò chơi. Yếu tố cốt truyện và dẫn truyện không nổi bật, và hệ thống nhiệm vụ cũng không thực sự ăn nhập vào những diễn biến chính của trò chơi. Đây là khiếm khuyết từ phiên bản đầu tiên, và nhà phát triển Ruffian Games vẫn không lưu ý vấn đề này. Bạn sẽ gặp rất nhiều nhiệm vụ được lặp đi lặp lại trong game, và mục tiêu chính của bạn trong Crackdown 2 không phải là đi đến hồi kết mà là xem nhân vật của mình phát triển được đến đâu thông qua các hoạt động, nhiệm vụ bên lề như đua xe, truy tìm các viên ngọc để nâng kỹ năng. Ngoài ra, một điểm trừ khác của Crackdown 2 cũng nghiêm trọng không kém là trò chơi không tích hợp tính năng định vị bản đồ cho những người chơi coop cũng như đánh dấu các điểm cần thiết để nhân vật có thể dễ dàng tìm kiếm. Là một game "sandbox", đây gần như là tính năng mặc nhiên phải có nhưng đáng tiếc ở Crackdown 2, bạn khá khó khăn khi chiến đấu coop cùng những người chơi khác do thiếu công cụ liên lạc với nhau.

Đơn, mạng đổi mới

Crackdown 2 hỗ trợ đến 4 người chơi coop với nhau ở phần chơi đơn thay vì 2 như phiên bản cũ. Ngoài ra, chế độ chơi mạng của trò chơi hỗ trợ đến 16 tay súng với 3 chế độ chơi khác nhau là Deathmatch, Team Deathmatch và Rocket Tag. Ở phần chơi Deathmatch lẫn Team Deathmatch, các loại vũ khí và phương tiện như lựu đạn, súng rocket và máy bay trực thăng gần như là "điểm nóng" tranh giành của người chơi do có ưu thế tuyệt đối so với những loại vũ khí khác. Còn Rocket Tag, đây là chế độ chơi khá thú vị và có phần hài hước khi tất cả các người chơi sẽ tìm một nhân vật duy nhất mang khẩu súng rocket trong màn chơi.

Crackdown 2 thật sự gây khá nhiều thất vọng cho những fan của phiên bản đầu tiên do không có nhiều cải tiến cách mạng và vẫn còn những khiếm khuyết của phiên bản cũ. Điểm sáng của trò chơi vẫn giống người tiền nhiệm: cho phép người chơi khám phá một thành phố rộng lớn với hàng loạt những thứ cần mở khóa, đa dạng trong việc nâng cấp kỹ năng nhân vật, đồ họa độc đáo và tính năng coop. Tuy nhiên, nội dung chính của trò chơi lại được thực hiện quá sơ sài, từ cốt truyện đến sự sâu sắc trong lối chơi. Tuy nhiên, nếu là một fan của Crackdown 1, bạn sẽ thấy Crackdown vẫn xứng đáng để thử qua dù sự cải tiến là không nhiều. Còn với các fan game hành động mong đợi một tựa game "sandbox" sâu sắc, Crackdown 2 không phải là một sự lựa chọn lý tưởng.

CẨM TÚ

ƯU ĐIỂM:
- Môi trường rộng lớn, đa dạng.
- Tính năng coop thú vị.
- Tính năng khám phá và nâng cấp kỹ năng nhân vật hấp dẫn.

KHUYẾT ĐIỂM:
- Lối chơi đơn điệu, không sáng tạo.
- Cốt truyện nghèo nàn, dẫn truyện kém

ESRB (Nội dung):
- Máu và đâm chém; Bạo lực; Ngôn từ bất kính mạnh

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

TOY STORY 3
CÂU CHUYỆN ĐỒ CHƠI

TOY STORY 3	
PHÁT HÀNH	Disney Interactive Studios
PHÁT TRIỂN	Avalanche Software
THỂ LOẠI	Hành động – Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	15/6/2010
ESRB (TUỔI)	Teen

Là tựa game được xem là "ăn theo" bộ phim hoạt hình đang làm mưa làm gió hiện nay, Toy Story 3 không chỉ thể hiện tốt vai trò tái hiện những khoảnh khắc vui nhộn, đặc sắc của bộ phim cùng tên mà còn thực sự đem lại những trải nghiệm sâu sắc và thú vị trong lối chơi.

Trong phần 3 của Toy Story, người xem một lần nữa sẽ tái ngộ chàng cao bồi Woody, hiệp sỹ không gian Buzz Lightyear cùng những người bạn đồ chơi ngộ nghĩnh trong cuộc phiêu lưu mới. Lấy bối cảnh sát câu chuyện trong bộ phim hoạt hình cùng tên, Toy Story 3 cho phép bạn điều khiển ba nhân vật chính là Woody, Buzz Lightyear và cô nàng nữ cao bồi đã xuất hiện trong phần 2 là Jessie. Trong chế độ đi theo cốt truyện Story Mode, bạn có thể chuyển đổi thoải mái điều khiển một trong ba nhân vật này và sử dụng những năng lực đặc biệt mà họ dần có được khi tham gia các nhiệm vụ. Lối chơi này khá giống với dòng game LEGO ăn theo Star Wars, Indiana Jones hay Batman trước đây, với việc điều khiển đa dạng nhiều lớp nhân vật khác nhau để hoàn thành nhiệm vụ hoặc giải quyết các câu đố. Ngoài ra, một điểm đáng chú ý khác của Toy Story 3 tương đồng với dòng game LEGO là tính năng phối hợp co-op, cho phép người chơi thứ hai hóa thân vào nhân vật thứ hai cùng bạn phiêu lưu trong game.

Phần chơi phối hợp được thiết kế sâu sắc và tích hợp trong cả phần chơi cốt truyện như LEGO, chỉ có một bất tiện nho nhỏ là ở các đoạn cắt cảnh chỉ thể hiện một nhân vật chính diễn xuất. Tuy nhiên, điều này cũng không làm người chơi quá bận tâm mà thay vào đó là cảm giác phối hợp 2 nhân vật khá thoải mái và sâu sắc. Với chế độ chia 2 màn hình, bạn và nhân vật thứ hai có thể tự do khám phá các màn chơi mà không nhất thiết phải đi cùng nhau. Các màn chơi của Toy Story 3 trải dài ở khá nhiều khu vực khác nhau giống trong phim như phòng ngủ của cậu chủ Andy, nhà bếp, sân vườn hoặc thậm chí là những nơi chỉ trong trí tưởng tượng của Andy như hoang mạc. Bạn có thể cùng bạn chơi khác thực hiện nhiệm vụ cho các NPC tại đây, hoặc chỉ đơn giản là tìm các vật phẩm, chiến đấu với những kẻ cản đường và đưa vật phẩm về nơi chỉ định. Lối chơi có phần đơn giản của Toy Story đã có phần vui nhộn và thú vị hơn rất nhiều khi tích hợp tính năng phối hợp. Đây được xem là tính năng nổi trội nhất trong phần chơi cốt truyện của Toy Story 3.

Sau khi hoàn thành nhiệm vụ trong phần chơi cốt truyện, bạn sẽ được thưởng vàng dùng để mua sắm trong những "cửa hàng" trong game: chú ngựa quen thuộc của Woody, những chiếc xe hơi tí hon, ngay cả những tòa nhà nhỏ như tiệm hớt tóc dùng để trang trí khu phố trong game lẫn những… nhà tù mini để nhốn những tay tội phạm bạn bắt được. Ngoài ra, bạn còn bắt gặp hàng loạt những nhân vật quen thuộc khác để làm các nhiệm vụ phụ như Hamm the Pig, Stinky Pete cùng các nhân vật khác trong thị trấn. Đa phần các nhiệm vụ đều khá đơn giản, phù hợp với đối tượng game thủ nhỏ tuổi muốn khám phá tìm tòi những bí mật trong game.

ƯU ĐIỂM:

Cách chơi đơn giản, phù hợp đối tượng game thủ nhí.
Đồ họa đẹp, tươi sáng.
Lối chơi phối hợp hấp dẫn.

KHUYẾT ĐIỂM:

Hệ thống nhiệm vụ đơn điệu.
Thời lượng chơi ngắn.

ESRB (Nội dung):

Bạo lực hoạt họa.

Nhìn chung, Toy Story 3 đi theo phong cách game platform 3D truyền thống nhưng cũng không kém phần đa dạng với chỉ ba nhân vật người chơi có thể điều khiển là Woody, Buzz và Jessie với những khả năng khác nhau. Với chiến binh vũ trụ Buzz Lightyear, anh chàng có thể sử dụng ống phản lực để bay lượn và kéo theo Woody hoặc Jessie lên những khu vực cao hơn trong màn chơi. Về phía chàng cao bồi Woody, anh có thể sử dụng dây thừng như một roi da để tấn công hoặc dùng để đu dây từ vị trí này đến vị trí khác một cách dễ dàng. Cuối cùng là cô nàng cao bồi Jessie thể hiện sự khéo léo nhanh nhẹn hơn hẳn hai nhân vật trên với khả năng nhảy lên các vật thể nhỏ. Toy Story 3 có những tình huống bắt buộc người chơi phải chuyển đổi qua lại giữa các nhân vật để tận dụng các khả năng đặc biệt nhằm giải quyết các câu đố. Điều này đôi khi khá phiền phức đối với những người chơi đơn tham gia vào cốt truyện, nhưng lại tỏ ra rất thú vị khi chơi coop với người khác vì sự tiện dụng phối hợp các khả năng nhân vật với nhau. Nhìn chung, Toy Story 3 cân bằng tương đối tốt việc trải nghiệm chơi đơn với phối hợp, tuy nhiên việc chơi phối hợp với sự trợ giúp của một nhân vật nữa tỏ ra hấp dẫn hơn rất nhiều.

Về mặt đồ họa, Toy Story 3 thực hiện rất tốt từ những đoạn cắt cảnh cho đến những đoạn phim dựng sẵn, với chất lượng không thua kém gì phiên bản hoạt hình của Pixar. Thế giới trong game tuy khá chi tiết nhưng cũng không tránh khỏi một số hình ảnh khá răng cưa và chưa sắc nét. Tuy nhiên, mô hình nhân vật được trau chuốt khá tỉ mỉ và chuyển động mượt mà trong Toy Story 3 sẽ làm cho các fan của bộ phim tưởng tượng mình đang trong thế giới của những món đồ chơi ngộ nghĩnh. Việc phối màu ở các màn chơi cũng được thực hiện hợp lý, với tông màu tươi sáng và đẹp mắt rất phù hợp với những game thủ nhí. Về mặt âm thanh, nếu là fan trung thành của Toy Story bạn sẽ nhận ra ngay bản nhạc nền quen thuộc "You've got a friend in me" ngay đầu game và cũng là bản nhạc ấn tượng xuyên suốt Toy Story 3. Không chỉ nhạc nền, dàn diễn viên lồng tiếng của bộ phim hoạt hình cũng được "tái sử dụng" lại cho phiên bản game tạo nên sự thân thuộc đối với những game thủ nhí.

Toy Story 3 "ăn điểm" rất lớn ở tính năng coop trong game và thu hút đối tượng chính là những game thủ nhỏ tuổi và fan của dòng phim hoạt hình Toy Story. Tuy nhiên, một số lỗi nhỏ nằm ở việc hệ thống nhiệm vụ khá ít và hay lặp lại cũng không làm ảnh hưởng quá lớn đến chất lượng chung của game. Nếu xét theo tiêu chí một game ăn theo phim hoạt hình, Toy Story 3 đã hoàn thành đầy đủ "sứ mạng" quảng bá cho bộ phim, nhưng chất lượng của trò chơi còn vượt xa những gì người chơi mong đợi. Toy Story 3 sẽ là tựa game giải trí khá phù hợp dành cho các phụ huynh dành tặng cho con em của mình trong dịp hè năm nay.

CẨM TÚ

DEATHSMILES

Bộ tứ phù thủy

DEATHSMILES ĐEM LẠI MỘT SỰ "ĐỔI GIÓ" CHO THỂ LOẠI BẮN PHI THUYỀN 2D CỔ ĐIỂN BẰNG SỰ KẾT HỢP GIỮA PHONG CÁCH ĐỒ HỌA, NHÂN VẬT ĐỘC ĐÁO VỚI LỐI CHƠI BẮN SÚNG NHỊP ĐỘ CAO ĐẶC TRƯNG VÀ ĐẦY THỬ THÁCH.

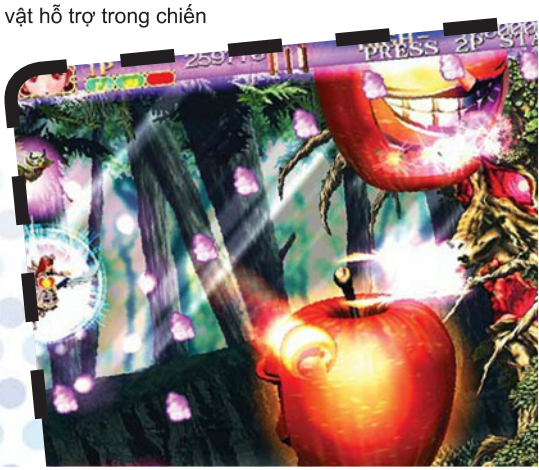
DEATH SMILES	
PHÁT TRIỂN	Cave
PHÁT HÀNH	Aksys Games
THỂ LOẠI	Hành động - Bắn súng 2D
NGÀY PHÁT HÀNH	29/6/2010
TUỔI (ESRB)	T (Teen)
HỆ MÁY	Xbox 360

Cave và Aksys không phải là những hãng game quen thuộc tại Âu Mỹ, nhưng tại Nhật họ là những thế lực thật sự ở thể loại game bắn phi thuyền 2D với hàng loạt các tựa game đình đám trên máy thùng và console chỉ phát hành riêng cho quốc gia này. Tuy nhiên với DeathSmiles, Cave đã chính thức đưa tựa game của mình ra thị trường phương Tây và vẫn giữ phong cách bắn súng 2D hấp dẫn mà cũng không kém phần thử thách. Giống như tựa game bắn phi thuyền 2D từng gặt hái thành công tại thị trường phương Tây trước đây là Ikaruga trên hệ GameCube, DeathSmiles đòi hỏi người chơi sự nhanh nhạy, khéo léo, chính xác trong các pha chiến đấu. Đây là tựa game thuộc dạng "kinh điển" của thể loại bắn phi thuyền và chắc chắn không dành cho tất cả mọi đối tượng người chơi. Với những fan trung thành của thể loại bắn phi thuyền 2D, DeathSmiles là một tựa game thú vị và mới lạ mà họ không thể bỏ qua trên Xbox 360.

PHONG CÁCH ĐỘC ĐÁO

Điều tạo nên sự khác biệt lớn nhất giữa DeathSmiles và các game bắn phi thuyền 2D khác là bạn sẽ không điều khiển các loại máy bay thông thường mà thay vào đó, bạn sẽ điều khiển 4 nữ nhân vật dễ thương bay lượn và tiêu diệt hàng loạt các loại quái vật Gothic cổ xưa. Phong cách độc đáo này cũng kéo theo những tên trùm có dáng vẻ "đặc biệt" hơn chứ không phải là những chiến thuyền khổng lồ nữa.

Với 4 nữ phù thủy Windia, Casper, Follett và Rosa với những thuộc tính khác nhau, bạn còn được sự giúp đỡ của những tiểu yêu quái đi theo mỗi nhân vật hỗ trợ trong chiến



đấu lẫn phòng thủ trước "mưa đạn" của các loại quái vật. Các tiểu yêu sẽ bắn phụ cho bạn đồng thời có thể đỡ đạn cho nhân vật chính trong một số trường hợp. Với tính năng Item Counter, khi thu thập được số lượng lớn vật phẩm trên

màn hình, nhân vật chính và tiểu yêu quái có thể kết hợp để tung ra đòn tấn công mạnh mẽ hơn và làm đối thủ bị sát thương nhiều hơn.

Đối với những game dạng "bắn phi thuyền" 2D thì bạn thường chỉ phải đối mặt kẻ thù ở phía trước và cố gắng sống sót trước những làn đạn từ xa bay tới. Tuy nhiên với DeathSmiles, độ thử thách của trò chơi cao hơn hẳn so với các tựa game cùng thể loại với việc đối thủ sẽ tấn công từ mọi hướng của màn hình và bạn sẽ phải cẩn thận tối đa. Phần lớn thời gian trong khi chơi bạn sẽ phải "nín thở" né tránh và bắn trả đối thủ vốn không chút nhân nhượng. Với tay cò trái dùng để bắn phía trái và cò phải dùng để bắn phía phải, bạn có thể chống đỡ các đợt tấn công của đối thủ khá thuận tiện và có nhiều cách thức thu thập vật phẩm rơi ra từ đối thủ để gia tăng cột Item Counter của mình. Khi đạt được mức Counter nhất định, bạn có thể tung ra tuyệt chiêu mạnh mẽ hơn rất nhiều và nhận được nhiều vật phẩm hơn từ quái vật khi chúng "lìa trần". Điều thú vị là nếu khéo léo, bạn có thể duy trì Item Counter liên tục và sử dụng tuyệt chiêu thoải mái suốt cả một màn chơi dài. Ngoài ra, một ưu ái lớn mà Cave dành cho người chơi là DeathSmiles cho phép bạn hồi sinh không giới hạn trong suốt trò chơi, giúp bạn không cảm thấy hụt hẫng khi "hết mạng". Cột "máu" của nhân vật có thể được nâng cấp trong suốt quá trình chơi, do vậy độ thử thách của DeathSmiles không phải là quá khắc nghiệt đối với những game thủ mới tham gia thể loại bắn súng 2D kinh điển này.

HỆ THỐNG MÀN CHƠI VÀ CHẾ ĐỘ CHƠI ĐA DẠNG

Như đã đề cập ở trên, mỗi tiểu yêu tinh của các nhân vật có những thuộc tính tấn công và phòng thủ riêng. Có vai trò khá giống như các phụ kiện trong các game bắn súng phi thuyền khác, các tiểu yêu tinh trong DeathSmiles có thể đỡ đạn cũng như kết hợp với nhân vật chính tung ra tuyệt chiêu. Trò chơi được chia ra làm 3 chương chính với 2 cảnh (màn chơi) mỗi chương. Bạn hoàn toàn có thể lựa chọn thứ tự của các màn chơi và độ khó tương ứng của chúng để bớt nhàm chán cũng như thử thách kỹ năng của mình ở một mức độ mới. Sau 6 màn chơi chính, bạn sẽ tiến vào màn chơi cuối cùng để "phá đảo" hoặc chọn màn chơi EXTRA đặc biệt vốn được mở khóa trong chương 3 của DeathSmiles.

Với việc cho phép lựa chọn nhiều độ khó cũng như thứ tự màn chơi, tính ra DeathSmiles tuy ngắn về thời lượng chơi nhưng khá đa dạng về việc trải nghiệm các màn chơi. Ngoài ra, một trong những tính năng khá thú vị của DeathSmiles là cho phép bạn quay phim quá trình chiến đấu của mình trong suốt màn chơi và xem lại để rút tỉa kinh nghiệm sống sót và đánh trùm. Chưa hết, bạn có thể chia sẻ đoạn phim này lên Xbox Live để trao đổi kinh nghiệm với những người chơi khác trên toàn thế giới.

DeathSmiles có tất cả 4 chế độ chơi chính là Arcade, Xbox 360, Version 1.1 và Mega Black Label. Chế độ chơi Arcade là chế độ truyền thống, trong đó giữ nguyên hệ thống đồ họa 2D theo dạng máy thùng và thật sự không ấn tượng bằng chế độ Xbox 360, với hệ thống đồ họa sắc nét hơn và các hiệu ứng cháy nổ, phép thuật cũng đẹp mắt hơn. Version 1.1 là chế độ chơi cũng khá giống hai chế độ trên nhưng có một số điều chỉnh như hệ thống điều khiển cho phép bạn di chuyển được cả các tiểu yêu tinh bằng analog phải giúp việc hứng chịu các đòn tấn công của đối thủ dễ dàng hơn. Ngoài ra, Version 1.1 còn thay đổi cơ cấu tính điểm và thưởng "mạng", nhưng việc thay đổi hệ thống điều khiển là cải tiến nổi bật nhất. Chế độ chơi cuối cùng của DeathSmiles là Mega Black Label, trước vốn là một gói nội dung tải về cho phiên bản DeathSmiles của Nhật. Mega Black Label bổ sung thêm một màn chơi mới mang tên The Ice Palace với sự xuất hiện của "trùm" mới, một nhân vật được mở khóa là Sakura bên cạnh hệ thống tính điểm thử thách hơn.

ƯU

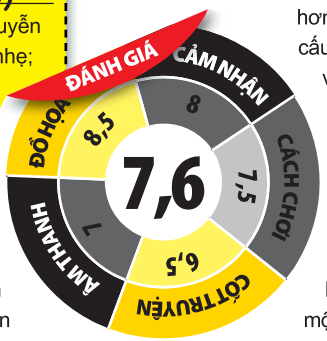
» Phong cách mới mẻ, hấp dẫn.
» Lối chơi thử thách, đa dạng.

KHUYẾT

» Thời lượng game ngắn.
» Lối chơi coop chưa thật sự sâu sắc.

ESRB (NỘI DUNG)

» Máu hoạt họa; Bạo lực huyễn mộng; Ngôn từ bất kính nhẹ; Ăn mặc "thiếu vải".



LỜI KẾT

Với việc hỗ trợ 2 người chơi coop, DeathSmiles khiến những trận chiến trong game trở nên hỗn loạn hơn vì "đạn bay đầy trời", tuy nhiên đó có thể xem là đặc trưng phải có của những game thể loại bắn phi thuyền 2D. Điểm đặc biệt đáng chú ý nhất của DeathSmiles là sự kết hợp phong cách Lolita của những nữ chiến binh vào lối chơi đi cảnh 2D khá nhuần nhuyễn và phù hợp, bên cạnh sự đa dạng của các chế độ chơi và tùy chỉnh độ khó, thứ tự màn. Những fan của thể loại bắn phi thuyền 2D theo phương ngang chắc chắn sẽ tìm thấy ở DeathSmiles những bất ngờ thú vị và mới mẻ, bên cạnh lối chơi hấp dẫn và cực kỳ thử thách. Một trong những game đáng chơi để giải khuây khi bạn muốn thử nghiệm kỹ năng chơi game bắn súng "cổ" của mình.

CẨM TÚ

TÊN GAME: CASTLE CRASHERS
THỂ LOẠI: Hành động
PHÁT HÀNH: The Behemoth
PHÁT TRIỂN: The Behemoth
NGÀY PHÁT HÀNH: 27/08/2010
ESRB (TUỔI): T (TEEN)
HỆ MÁY: X360

CASTLE CRASHERS

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

HÀNH TRÌNH GIAN KHỔ

Với hơn một triệu lượt game thủ tải về và trả phí bản quyền kể từ ngày ra mắt 27/08/2008, Castle Crashers (CC) nhanh chóng được liệt vào danh sách những tựa game bán chạy nhất trên dịch vụ Xbox Live Arcade. Không chỉ thành công về mặt thương mại, trò chơi của hãng The Behemoth nhanh chóng được nhiều trang game, tạp chí game uy tín đánh giá là một trong những game hay nhất trên Xbox 360. Mặt khác, trò chơi cũng vinh dự ẵm luôn danh hiệu game hay nhất trong năm 2009 do cộng đồng game thủ trên Xbox Live bình chọn. Lý do nào khiến một trò chơi hành động cuộn cảnh 2D đậm chất cổ điển như CC lại có được thành công lớn và được cộng đồng game thủ dành nhiều ưu ái đến như vậy? Chúng ta hãy cùng nhau tìm hiểu!

CỐT TRUYỆN QUEN QUEN...

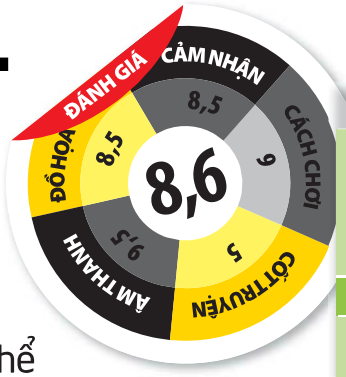
Chuyện kể rằng xưa kia ở vương quốc nọ có đức vua già đáng kính, tốt bụng được thần dân của mình rất mực quý trọng. Một ngày nọ tai họa bất ngờ ập đến khi cả bốn cô con gái xinh đẹp của đức vua cùng viên ngọc phép thuật bảo vệ vương quốc bị tên phù thủy bí ẩn và đám tay sai của hắn đến bắt cóc và chiếm đoạt. Vào vai một vị tướng thân cận của đức vua, người chơi lãnh trọng trách giải cứu bốn công chúa đồng thời truy tìm viên ngọc quý bị đánh cắp.

ĐƠN GIẢN NHƯNG ĐẦY LÔI CUỐN...

Cơ bản cách chơi của CC hoàn toàn không có nhiều khác biệt so với các những trò chơi kinh điển thuộc thể loại này như Double Dragon, Final Fight với nhiệm vụ đặt ra cho người chơi ở mỗi màn là tìm mọi cách "quét sạch" hết đối phương trên đường đi mà ở đây chính là tay sai của gã phù thủy bí ẩn. Để thực hiện được điều này người chơi trước tiên phải thành thục các kỹ năng cơ bản như tấn công bằng vũ khí cận chiến thao tác bằng phím X hoặc Y tương ứng với đòn tấn công mạnh hoặc nhẹ; tấn công bằng phép thuật – nhấn giữ phím RT kết hợp với phím Y; sử dụng cung tên – nhấn phím B; sử dụng khiên đỡ - LT. Từ những kỹ năng cơ bản này bạn có thể phối hợp để tạo thành những đòn liên hoàn hoặc tùy cơ ứng biến với mỗi loại đối thủ khác nhau. Chẳng hạn như khi gặp đối thủ cứng cựa bạn nên đông cứng chúng tạm thời bằng phép băng sau đó mới chuyển qua sử dụng những đòn tấn công cận chiến thay vì "tả xung hữu đột" bằng những đòn tấn công vật lý vốn phí phạm nhiều công sức hơn.

Ngoài ra để tăng thêm hiệu quả khi đối phó với đối phương bạn có thể tích góp tiền bạc được rơi từ đối phương hoặc rải rác trong các màn chơi để bỏ ra mua

"Castle Crashers một lần nữa cho thấy sức lôi cuốn mãnh liệt của những tựa game hành động cuộn cảnh 2D bất chấp nhiều bình luận cho rằng thời hoàng kim của thể loại này sắp kết thúc, nhường chỗ cho các thể loại ăn khách như nhập vai trực tuyến, hành động góc nhìn thứ nhất..."



ƯU	KHUYẾT
» Giá trị chơi lại cao. » Chức năng chơi mạng hay, đa dạng. » Đồ họa độc đáo, vui nhộn. » Nhạc nền bám sát diễn biến game.	» Một số màn chơi bố trí vật thể nhiều nên khó quan sát. » Không có thông số cụ thể để so sánh vũ khí đang sử dụng với vũ khí nhặt được.

ESRB (Nội dung)

» Máu và đâm chém
» Bạo lực hoạt họa
» Hài hước thô tục.

vũ khí mới tại các shop đồ ven đường, hoặc nếu may mắn bạn cũng có thể tìm được chúng qua những rương báu, khu vực đặc biệt xuyên suốt chuyến hành trình. Mặt khác, bạn còn có thể dùng tiền thưởng để mua các vật dụng hữu dụng khác như bình hồi phục sức khỏe, bom nổ, bánh mì giúp trở thành khổng lồ tạm thời để đối phó đối phương dễ dàng hơn. Tuy nhiên, để hạn chế người chơi lạm dụng quá nhiều vào các trang bị cũng như bảo đảm tính cân bằng, các vật dụng này người chơi chỉ được phép mang theo cho nhân vật số lượng rất hạn chế.

Nếu đã nắm rõ những điểm cơ bản trên mà bạn vẫn không thể vượt qua các màn chơi của CC thì cũng đừng quá lo lắng bởi bên cạnh việc tiếp tục cuộc chơi tại điểm lưu gần nhất với số lượng không hạn chế. Bạn có thể "cày" điểm kinh nghiệm và luyện cấp cho nhân vật bằng cách quay trở lại những màn chơi đã hoàn thành trước đó. Bằng cách này bạn có thể kiếm nhiều điểm thưởng để hoàn thiện các kĩ năng cơ bản đã đề cập ở trên hay tăng thêm sự nhanh nhẹn và sức khỏe của nhân vật. Điểm lưu ý cuối cùng trong CC là bạn có thể trang bị thêm thú cưng để hỗ trợ mình xuyên suốt hành trình để tăng hiệu quả khi chiến đấu hoặc tăng cơ hội tìm kiếm các món đồ quý, kiếm tiền. Cách để sở hữu những chú thú cưng này cũng hoàn toàn giống với cách tìm các loại vũ khí.

VUI NHỘN VÀ ĐỘC ĐÁO

Chỉ với những công thức cực kỳ đơn giản được gom nhặt từ nhiều thể loại khác nhau nhưng được đan xen hợp lý và đặc biệt là sự góp công không nhỏ của đồ họa đã giúp cho CC khó lẫn vào đâu được khi xếp chung, so sánh với nhiều trò chơi cùng loại khác trên thị trường. Chẳng hạn như các nhân vật trong game được thiết kế bất cân xứng theo kiểu biếm họa như đầu to hơn người; lưỡi kiếm "xịn" lại có hình đầu chó; ngựa và cừu lại vuông vức liền thành khối chữ nhật trông rất cục mịch, lạ mắt. Song song đó, game cũng lồng ghép những tình huống bi hài đầy thú vị chẳng hạn như nhân vật chính của chúng ta chấp nhận ngồi lên máy bắn đá để đột nhập vào thành trì đối phương, hay khi cứu được công chúa nếu chơi ở chế độ co-op bạn và đồng đội phải quyết đấu để tranh giành nhau nụ hôn từ nàng. Gắn kết rất nhịp nhàng với nền đồ họa là hiệu ứng nhạc nền được chọn lọc khá kĩ càng từ hoành tráng đến nhẹ nhàng, sôi động rất phù hợp với cách chơi hóm hỉnh của game.

Giá trị chơi lại của CC khá cao bởi lẽ mỗi lần hoàn tất game người chơi sẽ có cơ hội mở khóa thêm nhiều nhân vật mới với kĩ năng tấn công và phép thuật hoàn toàn khác nhau. Game cũng hỗ trợ đầy đủ chức năng chơi mạng lên đến bốn người chơi cùng thời điểm thông qua kết nối trên cùng một máy hoặc trực tuyến thông qua dịch vụ Xbox Live. Thú vị là bên cạnh phần chơi theo cốt truyện các game thủ có thể thử sức mình ở hai phần chơi hấp dẫn khác là All You Can Quaff – nơi họ sẽ trổ tài ăn uống bằng cách nhấp phím thật nhanh theo yêu cầu trên màn hình và Arena –người chơi sẽ được đặt vào võ đài sinh tử và nhiệm vụ là tìm cách sống sót qua các đợt tấn công của đối phương càng nhiều càng tốt. Những ưu điểm lớn này đã bù đắp nhiều cho những khuyết điểm không đáng kể của game như khi nhặt được vũ khí mới người chơi không có thông số cụ thể để so sánh với vũ khí đang sử dụng mà cách duy nhất là đến shop đồ có bán chúng hay một số màn chơi trong game bố trí quá nhiều vật thể che lấp góc quan sát nhân vật!

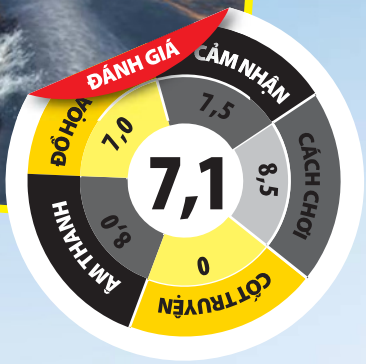
ĐÁNG SƯU TẦM?

Đã ra mắt ngót nghét hai năm nhưng sức hút của CC vẫn chưa hề thuyên giảm khi lượng người chơi tham gia giao thức trực tuyến của game vẫn khá đông đảo và nhiều gói nội dung thêm của game hứa hẹn sẽ tiếp tục được cập nhật khi phiên bản dành cho PS3 sắp được ra mắt trong nay mai. Chính vì vậy, bất chấp việc giá bán của CC đắt hơn một nửa so với hầu hết các game trên Xbox Live Arcade khác, trò chơi này vẫn hoàn toàn xứng đáng để bạn lưu tâm thưởng thức.

THANH TUYỀN

PHÁT HÀNH: Microsoft Game Studios | **PHÁT TRIỂN:** Vector Unit Inc | **THỂ LOẠI:** Đua thuyền | **HỆ MÁY:** Xbox 360 | **NGÀY PHÁT HÀNH:** 28/07/2010 | **ESRB (TUỔI):** Teen

ĐƯỜNG ĐUA XANH



Để khuấy động những ngày cuối cùng của mùa hè năm nay trên dịch vụ Xbox Live Arcade, Vector Unit Inc và Microsoft Game Studios cho ra mắt game đua thuyền Hydro Thunder Hurricane (HTH). Đây được xem là hậu bản của trò chơi Hydro Thunder nổi tiếng trên các hệ máy PlayStation, Nintendo 64 và Dreamcast trước đây.

Không chỉ nghẹt thở, hồi hộp vì phải tranh chấp tốc độ với 15 đối thủ máy khác trong phần chơi đơn để dành ngôi vị quán quân, điểm hấp dẫn của HTH chính là việc buộc người chơi phải xoay trở với chiếc thuyền trước những đợt sóng lớn hay vô số chướng ngại vật nguy hiểm khác trên đường đua như tảng băng trôi, gờ đá, hay thậm chí là thủy quái.

Điểm mấu chốt khác không kém phần quan trọng để tăng xác suất dành ngôi vị quán quân trong các cuộc đua là người chơi phải thu thập được các bình nitro để tăng tốc nhanh nhằm tạo được sự bứt phá so với các đối thủ khác. Các bình nitro này được đặt ở những vị trí khá lắt léo nên vừa điều khiển tàu ở tốc độ cao vừa phải thu thập các bình nitro chắc chắn là thử thách không hề dễ dãng.

Phần chơi đơn của HTH có ba kiểu chơi chính bao gồm Race – các tay đua sẽ tranh giành nhau vị trí đầu bảng tương tự các thể thức đua thông thường khác; Gaunlet – người chơi phải hoàn tất vòng đua càng sớm càng tốt trước thời gian quy định đồng thời né tránh các chướng ngại vật bố trí suốt đường đua là những thùng chất nổ cực mạnh; Ring Master –có luật chơi tương tự Gaunlet tuy nhiên nhiệm vụ của các tay đua là điều khiển thuyền luồn qua được các chiếc vòng lớn được rải dọc theo suốt đường đua thay vì né tránh các thùng chất nổ nguy hiểm. Trong khi đó, Championship kiểu chơi cuối cùng trong phần chơi đơn là nơi tổng hợp ba kiểu chơi đã đề cập và được tổ chức thành giải đấu lớn với hệ thống tính điểm chi tiết cho từng thứ hạng đạt được của mỗi tay đua sau từng vòng đấu.

Nhằm tăng thêm phần thú vị bên cạnh các nội dung ẩn trong phần chơi đơn, HTH cũng tích hợp sẵn mục chơi mạng để các game thủ có thể trao đổi kinh nghiệm và tranh tài lẫn nhau. Phần chơi mạng này hỗ trợ cả chức năng chia sẻ màn hình (tối đa bốn người trên cùng một máy) hoặc thông qua dịch vụ Xbox Live (với 8 game thủ trong cùng một thời điểm). Chỉ trong phần chơi mạng này các game thủ mới được tham gia sự kiện đặc biệt mang tên Rubber Ducky. Trong sự kiện này, game sẽ phân các game thủ tham gia thành hai đội chơi. Mục tiêu của thành viên hai đội là áp tải chú vịt cao su khổng lồ của đội mình cán đích đầu tiên đồng thời tìm mọi cách ngăn cản đội bạn thực hiện công việc tương tự. Ngoài ra còn rất nhiều điều hấp dẫn khác đang chờ đợi bạn khám phá phần chơi sáng giá này.

Tuy không đạt độ chi tiết cao nhưng chất lượng hình ảnh của HTH vẫn đáng khen ngợi đặc biệt là hiệu ứng mặt nước được mô phỏng rất tự nhiên và sinh động. Quang cảnh các vòng đua cũng được thiết kế tốt và được thay đổi khá thường xuyên nên không tạo cảm giác trùng lặp, nhàm chán. Âm thanh mô phỏng và nhạc nền được sử dụng sôi nổi, hào hứng khiến người chơi không khỏi chộn rộn, phấn khích khi tham gia. Với nhiều ưu điểm sáng giá, HTH thực sự là tựa game "đáng đồng tiền bát gạo" trên Xbox Live Arcade để bạn tải về thưởng thức.

HOÀNG ANH

ƯU

- Hình âm hài hòa
- Nhiều kiểu chơi mạng hấp dẫn
- Các màn chơi được thiết kế tốt
- Giá trị chơi lại cao.

KHUYẾT

- Độ chi tiết của cảnh nền chưa cao
- Giá bán cao hơn các khung giá chuẩn của các game trên Xbox Live Arcade khác

ESRB (Nội dung)

- Gợi ý đồ uống có cồn
- Bạo lực huyễn mộng nhẹ.

ĐỘI BÁC SĨ TÀI BA

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

4 PHIÊN BẢN GẦN NHẤT TRÊN DS VÀ WII CHO THẤY, DÒNG GAME TRAUMA CENTER BẮT ĐẦU ĐI VÀO LỐI MÒN. VÌ THẾ, THÁNG 5 VỪA QUA, ATLUS CHO RA ĐỜI TIẾP PHẦN 5, VỚI TÊN KHÁC - TRAUMA TEAM (CÁC BẢN TRƯỚC ĐỀU CÓ TÊN TRAUMA CENTER), VỚI LỜI KHẲNG ĐỊNH CÓ NHIỀU TÍNH NĂNG MỚI TOANH ĐỂ LÀM HÀI LÒNG CÁC GAME THỦ HÂM MỘ.

TRAUMA TEAM	
PHÁT TRIỂN	Atlus
PHÁT HÀNH	Atlus
THỂ LOẠI	Hành động/phiêu l u
NGÀY PHÁT HÀNH	18/5/20010
TUỔI (ESRB)	T (Teen)
HỆ MÁY	Wii

Dòng game về đề tài bác sĩ phẫu thuật Trauma Center của hãng Atlus là một trong những tên tuổi gắn liền với các hệ máy DS và Wii của hãng Nintendo. Chìa khóa thành công của dòng game này là tận dụng rất tốt các tính năng cảm ứng trên các hệ máy: cảm ứng chạm trên DS và cảm ứng chuyển động trên Wii. Bên cạnh đó là nội dung hấp dẫn và mới lạ về chuyên môn nghiệp vụ của đội ngũ bác sĩ phẫu thuật vốn khá xa lạ và cao siêu đối với đa phần các game thủ.

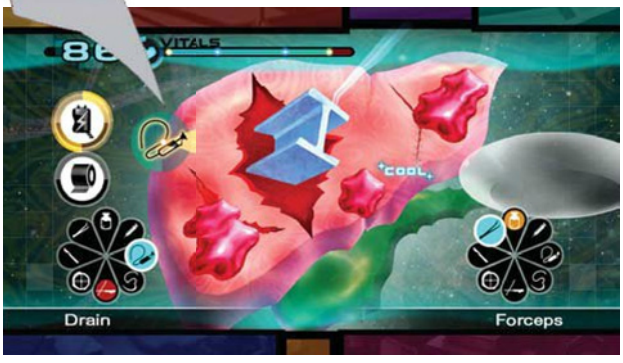
ĐA DẠNG TRẢI NGHIỆM

Và quả thực Atlus đã không làm các game thủ thất vọng khi ngay từ đầu game đã cho tính năng mới ngay lập tức lộ diện - lần này game cho phép người chơi điều khiển đến 6 bác sĩ khác nhau. Game vẫn đi theo mô-típ xử lý từng tình huống

cứu chữa bệnh nhân riêng biệt như các phiên bản trước. Tuy nhiên lần này, Trauma Team giới thiệu một lối chơi đa dạng hơn khi 6 bác sĩ nhân vật chính đều có chuyên môn rất riêng, từ đó lối chơi khi nhập vai từng người hầu như khác hẳn nhau. 6 nhân vật khác nhau, 6 câu chuyện nhỏ tưởng chừng như không liên quan, nhưng được nhóm phát triển lồng ghép đan xen thành một câu chuyện tổng thể khá hấp dẫn. Với lối dẫn truyện trung thành với phong cách truyện tranh như các phiên bản trước, câu chuyện trong Trauma Team lần này vẫn được thừa hưởng khả năng kể chuyện lôi cuốn, tài tình của nhóm phát triển. Thậm chí lần này còn hấp dẫn hơn khi chúng ta có đến 6 nhân vật chính, với 6 tuyến tình tiết khác nhau đan xen.

Như đã nói, 6 bác sĩ trong Trauma Team đảm nhiệm 6 chuyên môn hoàn toàn khác nhau. Người đầu tiên là CR-S01 (lý do tại sao tên nhân vật này lại kỳ lạ như thế thì người viết sẽ không tiết lộ, để dành cho bạn tự khám phá khi chơi). Chuyên môn của anh là phẫu thuật tổng hợp với các dụng cụ chuyên dụng khá quen thuộc nếu các bạn đã chơi qua các phần Trauma Center trước đây. Điều quan trọng trong phần chơi này cũng không khác mấy so với các bản trước: yêu cầu sự nhanh nhẹn, chính xác trong xử lý và phải luôn để mắt đến sự sống còn của bệnh nhân luôn bị đe dọa trong thời gian phẫu thuật.

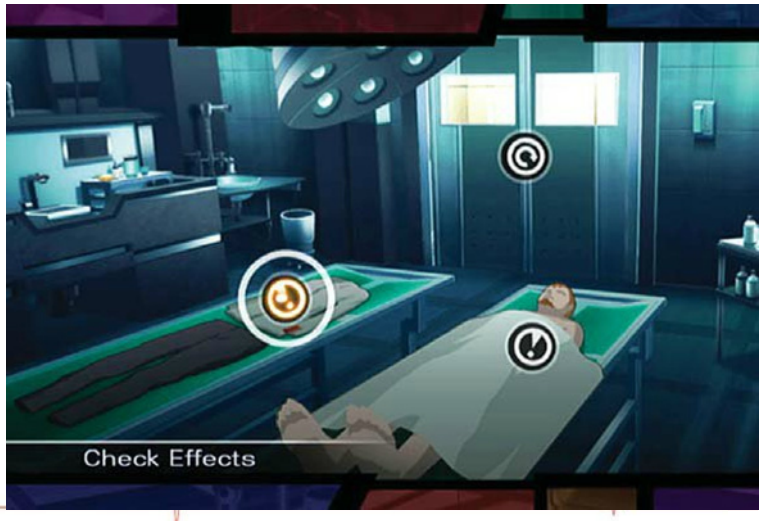
Bác sĩ thứ 2 là Maria Torres, chuyên đảm nhiệm các trường hợp cấp cứu nhanh ngay tại hiện trường. Lối chơi của nhân vật này cũng tương tự như CR-S01, tuy nhiên các dụng cụ Maria sử dụng thuần về các thao tác sơ cứu nhanh. Đặc biệt, Maria thường phải cấp cứu cho nhiều bệnh nhân cùng lúc, nên điều cần đặc biệt lưu ý trong phần chơi của cô là bạn phải thao tác rất nhanh mới mong có thể hoàn thành nhiệm vụ.



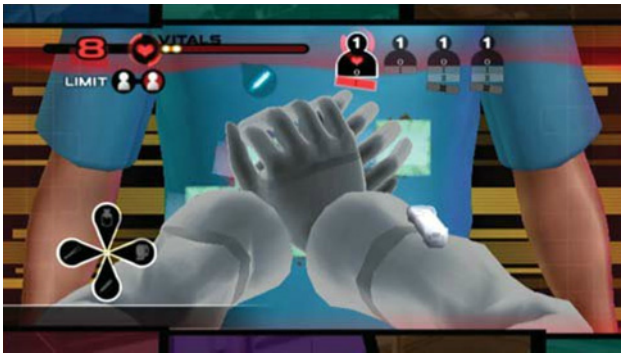
Người thứ 3 là bác sĩ Hank Freebird với chuyên môn phẫu thuật chỉnh hình. Có lẽ bạn đọc cũng có thể hình dung nhiệm vụ chủ yếu của anh đại loại như chỉnh hình xương, khớp... Do đặc thù của loại hình chữa trị này nên ngoài các dụng cụ chuyên dụng riêng, phần chơi của Hank đề cao sự chính xác của người chơi. Vì vậy, thông số sống còn (Vital) của bệnh nhân sẽ không xuất hiện mà thay vào đó game giới hạn số lần sai sót của bạn, nếu phạm lỗi quá nhiều là "Game Over".

Bác sĩ kế tiếp là một nhân vật đặc biệt khi xuất thân là tiểu thư của một gia đình đầy quyền lực. Dù thuộc dạng "lá ngọc cành vàng", nhưng Tomoe Tachibana là bậc thầy trong lĩnh vực phẫu thuật nội soi. Người chơi sẽ điều khiển một camera nội soi, len lỏi trong các cơ quan nội tạng của bệnh nhân và tiến hành chữa trị bên trong mà không cần các thao tác mổ xẻ bên ngoài. Phần chơi này đòi hỏi bạn phải bình tĩnh điều khiển chiếc ống nội soi thật chắc chắn thông qua tính năng cảm ứng, bên cạnh đó người chơi còn phải tinh mắt để phát hiện những ổ bệnh nằm ẩn đâu đó bên trong.

Lối chơi với Tomoe khá khác biệt với kiểu truyền thống của 3 bác sĩ đầu,



nhưng 2 người còn lại mới thực sự là điểm sáng hoàn toàn mới của Trauma Team. Người thứ 5 là bác sĩ Gabriel Cunningham, với chuyên môn chẩn đoán. Phần chơi này chẳng liên quan gì đến mổ xẻ cả, bạn sẽ thực hiện hàng loạt thủ tục như thăm hỏi bệnh nhân, nghe tim phổi, tiến hành



ƯU

» Lối dẫn chuyện hấp dẫn.
» Cung cấp nhiều trải nghiệm mới.
» Đồ họa âm thanh khá tốt.

KHUYẾT

» Không có bản liệt kê nhiệm vụ nếu người chơi "lỡ" quên mình cần làm gì.

ESRB (NỘI DUNG)

» Máu; Ngôn từ bất kính; Sử dụng thuốc lá.

các xét nghiệm, chụp phim, siêu âm,... để tìm ra các triệu chứng bệnh. Sau đó là công đoạn chuẩn đoán từ các triệu chứng thu nhận được để có thể đưa ra kết luận chính xác bệnh nhân đang mắc căn bệnh. Phần chơi này đem đến một cảm giác mới lạ hoàn toàn khi đòi hỏi ở người chơi khả năng quan sát rất cao để tìm ra những chi tiết khá lạ, cùng trình độ Anh ngữ tốt để nhận ra những bất thường từ lời kể của bệnh nhân hay đối chiếu triệu chứng với những mô tả dày đặc từ ngữ chuyên ngành của từng căn bệnh.

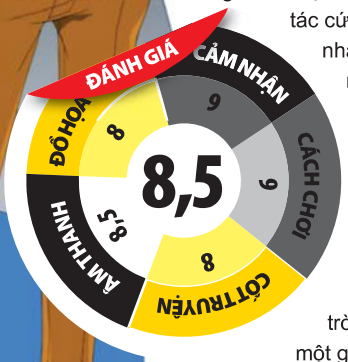
Bác sĩ cuối cùng của Trauma Team lại càng làm cho người chơi thêm bất ngờ khi có thể lầm tưởng đây là một game… điều tra phá án chứ không phải là game về bác sĩ. Naomi Kimishima cũng là bác sĩ, nhưng thú vị ở chỗ cô là… bác sĩ pháp y. Ở đây, bạn sẽ được trải nghiệm những tình huống truy tìm vật chứng, khám nghiệm tử thi, nghiên cứu lời khai của nhân chứng… để từ đó thu thập, kết nối các manh mối lại nhằm phá án thành công. Lối chơi của Naomi cũng đòi hỏi những kỹ năng như với Gabriel, nhưng tạo cho người chơi một cảm giác hồi hộp gay cấn rất riêng của những tình huống phá án đầy kịch tính.

KHÔNG GÂY THẤT VỌNG

Bạn thấy đấy, với 6 bác sĩ khác nhau, Trauma Team gần như cung cấp cho người chơi 6 lối chơi khác nhau, đem đến cho người chơi những trải nghiệm thú vị khác nhau liên tục, tạo được sự hưng phấn cao và giảm thiểu tối đa sự nhàm chán. Game vẫn tận dụng rất tốt tính năng cảm ứng ở tất cả các mục chơi, đem lại cảm giác thú vị, hứng khởi mà chỉ có hệ máy Wii mới có thể đem lại cho người chơi. Bên cạnh đó, cơ chế điều khiển cũng được nhà sản xuất chăm chút cải tiến thêm, chẳng hạn việc lựa chọn dụng cụ rất nhanh gọn bằng cách xoay cần analog trên Nunchuk, khiến cách điều khiển của game thực sự trơn tru và dễ dàng.

Đồ họa tuy không phải là điểm được nhấn mạnh trong dòng game Trauma Center nói chung hay bản Trauma Team nói riêng, nhưng chắc chắn cũng sẽ làm hài lòng phần lớn các game thủ. Các trường đoạn phẫu thuật sử dụng cơ chế 3D, nhưng hình ảnh được "hoạt hình hóa" tối đa để tránh gây cho người chơi cảm giác ghê sợ khi tiếp xúc với các bộ phận nội tạng. Xen kẽ là các đoạn phim "cắt cảnh" 2D theo phong cách anime được thể hiện theo từng khung hình tĩnh với các "bong bóng" hội thoại tạo cảm giác như đang xem truyện tranh. Nhiều bạn sẽ thích kiểu dẫn truyện này, nhưng cũng có thể sẽ có người cảm thấy như vậy là hơi nhàm chán và muốn game thực hiện những đoạn phim chuyển động thực sự để trông hấp dẫn hơn. Tùy sở thích cá nhân mà các game thủ sẽ có cảm nhận riêng về phần này. Bên cạnh đó, phần âm thanh của game thực sự làm bạn hài lòng với các giọng lồng tiếng rất hợp với nhân vật, thể hiện biểu cảm rất tốt, cùng với những bản nhạc nền nghe rất "đã tai".

Quả thực rất khó có thể tìm được điểm gây thất vọng từ Trauma Team. Game thừa hưởng khả năng kể chuyện rất hay và giàu kịch tính từ các phiên bản trước, cùng với một lối chơi thực sự đa dạng, cung cấp thêm nhiều trải nghiệm cực kỳ mới mẻ gây phấn khích cao độ. Đồ họa và âm thanh tuy chưa thể gọi là xuất sắc nhưng cũng chẳng có chỗ nào đáng để chê trách. Đó là chưa kể thêm tính năng chơi 2 người của game để các game thủ tận hưởng cảm giác hỗ trợ nhau trong công tác cứu chữa bệnh nhân sẽ đem lại những giây phút thực sự vui nhộn và mang tính giải trí cao. Nói tóm lại, Trauma Team đã hoàn thành rất tốt vai trò của mình và là một game khó có thể bỏ qua với các game thủ yêu thích tính năng cảm ứng của hệ máy Wii.



PHƯƠNG MAI

ARC RISE FANTASIA
Cung bậc ảo mộng

THÊM MỘT GAME "THUẦN PHONG CÁCH" NHẬP VAI NHẬT BẢN TỪ CỐT TRUYỆN, LỐI CHƠI CHO ĐẾN ĐỒ HỌA ÂM THANH. GAME CÓ BỐI CẢNH MỘT THẾ GIỚI GIẢ TƯỞNG ĐẬM CHẤT THẦN THOẠI.

ARC RISE FANTASIA	
PHÁT TRIỂN	Image Epoch
PHÁT HÀNH	Ignition Entertainment
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	27/07/2010
TUỔI (ESRB)	T (Teen)
HỆ MÁY	Wii

KHÔNG CÓ NHIỀU Ý TƯỞNG MỚI

Nhân vật chính của câu chuyện là anh chàng lính đánh thuê L'Arc Bright Lagoon đang thực hiện nhiệm vụ cho đế quốc Meridian Empire là tiêu diệt mối đe dọa từ loài rồng khổng lồ nguy hiểm Feldragon. Trong một trận chiến, L'Arc gặp nạn và bị bỏ rơi một mình giữa rừng sâu. Đúng lúc này, L'Arc tình cờ gặp mặt một cô gái bí ẩn mang tên Ryfia.

Quyết định đồng hành và giúp đỡ cho Ryfia, L'Arc phát hiện cô gái này không chỉ kỳ quặc về hành động lời nói mà còn có một động cơ kỳ lạ: cô xuất thân từ Turemilia, một nước cộng hòa đối nghịch với Meridian nhưng lại đang trên đường hành trình đến Meridian để thực hiện một nhiệm vụ mà mẹ cô giao phó.

Nhìn chung, cốt truyện xuyên suốt trong ARF tự thân cũng tạo được cho mình những bất ngờ, những điểm gút ấn tượng, nhưng về tổng thể, có vẻ game vẫn không tự bứt mình ra được khỏi những công thức chung mà hằng hà sa số các game nhập vai Nhật Bản (JRPG) đã khai thác "triệt để" từ trước đến nay. Từ bối cảnh, tình tiết, đến những tính cách đặc trưng của từng nhân vật trong nhóm, nếu bạn thường chơi JRPG, chắc chắn sẽ thấy cực kỳ quen thuộc. Thêm vào đó, game lại được dẫn dắt bởi

những phân đoạn hội thoại khá nhàm chán, các đoạn phim CG chất lượng khá "lạc hậu", cùng việc lồng tiếng phải nói là rất tệ, đã khiến cốt truyện vốn không lấy gì làm đặc sắc lại phải hứng thêm những điểm trừ lớn.

LỐI CHƠI TRUYỀN THỐNG PHA CHIẾN THUẬT

ARF áp dụng lối chơi theo lượt đúng kiểu truyền thống Nhật Bản. Bạn sẽ điều khiển một nhóm 3 thành viên mỗi khi đụng độ kẻ thù. Tuy nhiên, ở vài phân đoạn trong game, tùy theo cốt truyện, nhóm chiến đấu sẽ có thêm nhân vật thứ 4, nhưng nhân vật sẽ được máy điều khiển và tự động chiến đấu theo ý mình. Cách chiến đấu trong game còn vay mượn một số đặc trưng của dạng game chiến thuật theo lượt. Đó là bạn sẽ có một lượng điểm hành động (AP) chung để phân bổ cho các hành động của từng nhân vật, chẳng hạn như tấn công, dùng phép, di chuyển hoặc sử dụng vật phẩm.

Bạn không nhất thiết phải dùng hết lượng điểm AP trong một lượt mà có thể để dành sang lượt kế tiếp để tung ra các chiêu thức mạnh hơn. Do có chung một thanh AP, nên bạn có thể tùy nghi thiết lập các nhân vật có thể hành động hay không (chỉ để 1 nhân vật hành động, còn 2 nhân vật kia… đứng nhìn chẳng hạn). Thêm một điểm khá đáng khen trong hệ thống chiến đấu của game là việc thiết lập trước những kiểu phối hợp hành động. Bạn có thể đặt trước chiến thuật cả 3 nhân vật cùng tấn công, cùng phòng thủ, hoặc 1 người tấn công, 1 người chữa trị, 1 người dùng phép… tùy theo ý thích và tình huống trận đấu.

Dù không đem lại những tính năng thực sự mới mẻ, nhưng sự kết hợp phong cách chiến thuật trong các trận chiến đã khiến lối chơi của ARF thực sự lôi cuốn và chắc hẳn sẽ làm hài lòng các "fan ruột" của dòng game JRPG truyền thống. Tuy nhiên, vẫn có điều cần phải lưu ý là ARF không áp dụng phong cách "random encounter" (ngẫu nhiên đụng độ kẻ thù) cổ điển mà thay vào đó quái vật hiện rõ mồn một để bạn tùy ý muốn nghênh chiến hay không. Thế nhưng, đừng vì điều này mà "sa vào cái bẫy" của game. Lười biếng bỏ qua các loại quái vật trên đường đi mà chạy thẳng đến đích sẽ khiến bạn cực kỳ vất vả khi chơi game đấy. Đơn giản là các con trùm trong ARF thường mạnh đến không ngờ, mà muốn đánh bại, bạn sẽ buộc phải bỏ ra kha khá thời gian chạy loanh quanh chiến đấu với các loại quái vật tép riu để "cày cấp". Nói tóm lại, ARF là game đòi hỏi người chơi có tính kiên nhẫn cao, chăm chỉ "cày bừa thật lực" thì mới mong có được một cuộc phiêu lưu suôn sẻ.

ƯU

- Lối chơi mang nhiều phong vị chiến thuật khá đặc sắc.
- Các trận đấu trùm mang tính thử thách cao.

KHUYẾT

- Game bắt phải "cày cuốc" khá nhiều.
- Đồ họa không mấy bắt mắt.
- Đội ngũ lồng tiếng cực kỳ tệ.

ESRB (NỘI DUNG)

- Bạo lực huyễn mộng; Chủ đề kích động nhẹ.

HÌNH ĐƯỢC, ÂM TỆ

Như đã nói, tất cả mọi khía cạnh của ARF đều tuân thủ triệt để phong cách nhập vai truyền thống Nhật Bản. Vì thế cũng không có gì lạ khi đồ họa game áp dụng theo kiểu anime/manga. Game sử dụng kết hợp các đoạn phim CG hoạt hình dựng sẵn, đồ họa 3D góc nhìn từ trên xuống, cùng những đoạn hội thoại với chân dung nhân vật 2D. Các đoạn phim CG và cơ chế đồ họa 3D của game, nói thật là dễ khiến chúng ta liên tưởng đến các game cổ điển thời máy PS2 còn thịnh hành. Phim CG sử dụng những hình ảnh khá đơn giản và thô, còn mảng đồ họa 3D của game lại khá tầm thường, ít chi tiết và nhiều răng cưa, không khá hơn bao nhiêu so với các game từ cách đây…4, 5 năm. Việc tạo hình nhân vật dù là hoạt hình 2D khá sắc nét nhưng cũng chẳng đem lại mấy ấn tượng, đặc biệt là nhân vật nữ chính Ryfia không được xinh.

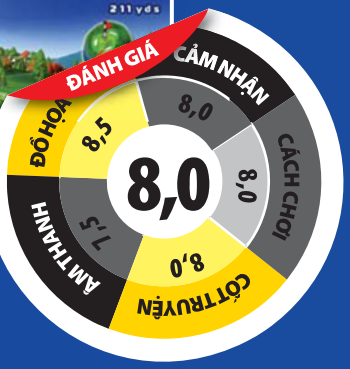
Phần lồng tiếng của game thật sự đây là khuyết điểm gây thất vọng nhất của game. Lâu lắm rồi người viết mới được thưởng thức những chất giọng tiếng Anh đều đều, vô hồn không cảm xúc như vậy trong một game. Tạo hình nhân vật đã không có gì đặc sắc, đã vậy thêm chất giọng lồng tiếng "tệ trên cả tệ" khiến các nhân vật trong game càng nhạt nhòa hơn. Đỉnh điểm của sự chán ngán có lẽ là ở những trận chiến dài, phải nghe các nhân vật "lải nhải" hô đi hô lại khẩu hiệu khi tung chiêu thức một cách đơn điệu chắc chắn sẽ khiến ta muốn "điên cái đầu" và muốn trận chiến mau kết thúc nhanh cho xong. Cũng may là các bản nhạc nền trong game nghe cũng khá "lọt tai" nên cũng gỡ thể diện phần nào cho sự tệ hại của các diễn viên lồng tiếng.

Tuân thủ đúng theo những chuẩn mực truyền thống của dòng game nhập vai theo phong cách Nhật Bản, có thể ARF sẽ khiến các fan ruột của thể loại này cảm thấy hài lòng. Thế nhưng, nếu bạn là một game thủ luôn đề ra những "chỉ tiêu" cao để tìm một game đáng chơi, thì rất có thể ARF sẽ đem lại sự thất vọng cho bạn, bởi dù có lối chơi khá thử thách và mang âm hưởng chiến thuật, nhưng lại vướng những điểm trừ lớn khó có thể chấm chước ở cốt truyện ít mới mẻ, đồ họa có phần lạc hậu và mảng lồng tiếng cực kỳ tệ hại. Nói chung, đây là một game nhập vai chỉ dừng lại ở mức trung bình khá.

MAI LONG

PHÁT HÀNH: Gameloft | PHÁT TRIỂN: Gameloft | THỂ LOẠI: Thể Thao | HỆ MÁY: iPhone | NGÀY PHÁT HÀNH: 22/07/2010 | ESRB (TUỔI): Everyone

Ra mắt hơn một năm trước đây, tựa game Let's Golf! (LG) của Gameloft đã giành được những nhận xét tích cực đây là một game xuất sắc về golf không chỉ xét trên bình diện máy iPhone mà còn cả những chiếc máy cầm tay (handheld) khác.



Việc Let's Golf 2 (LG2) được Gameloft cho ra mắt tiếp tục cũng là một động thái dễ hiểu, cho thấy hãng này bắt đầu phát huy và khai thác những thương hiệu game đã đạt được thành công trên iPhone trong thời gian qua. Vì khoảng thời gian ra mắt giữa 2 tựa game không quá dài nên dễ dàng nhận thấy Gameloft khó có thể đưa những cải tiến vượt bậc vào LG2. Thay vào đó, họ chắt lọc những yếu tố chủ đạo làm nên thành công của người tiền nhiệm, rồi bổ sung, phát triển thêm những yếu tố đó để làm cơ sở hình thành nên tựa game tiếp theo.

Nếu như trong LG người chơi chỉ có 4 nhân vật để lựa chọn thì LG2 đã nâng số nhân vật lên thành 8. Mỗi tay golf đều có các chỉ số kỹ năng khác nhau hình thành nên thế mạnh của riêng họ, thể hiện ở lực đánh, độ chính xác hay các cú đẩy bóng điêu luyện. Một yếu tố mới được Gameloft bổ sung thêm là nhân vật có thể gia tăng level từ số điểm thưởng có được qua các giải đấu. Điều này giúp cho kỹ năng của tay golf chủ lực càng lúc càng được nâng cao và hữu dụng hơn khi các giải đấu khó dần. Phần điều khiển game vẫn được đảm nhận bởi các nút ảo bố trí trên màn hình cảm ứng. Tuy nhiên so với phiên bản trước thì độ nhạy của các nút cảm ứng giảm đi rất nhiều, ảnh hưởng đến độ chính xác trong các cú đánh của người chơi.

Số lượng giải đấu trong LG2 cũng được tăng thêm từ 4 lên 6 với địa hình đặc trưng khác nhau và độ khó của các lỗ golf tăng dần. Các con vật dễ thương và ngộ nghĩnh cũng được Gameloft cho xuất hiện trên các sân golf để tăng thêm phần sinh động, dù điều này hơi phi thực tế! Các chế độ chơi quen thuộc trong LG tiếp tục góp mặt trong LG2, bao gồm kiểu chơi chớp nhoáng 3 lỗ ngẫu nhiên Instant Play, tour đấu Tournament với các độ khó khác nhau và chế độ tập luyện Free Hole. LG2 được bổ sung thêm chế độ Challenge bao gồm nhiều nhiệm vụ mang tính thử thách từ thấp đến cao. Khi chiến thắng các giải đấu hoặc hoàn thành nhiệm vụ, bạn sẽ đạt được các huy chương để mở khóa các sân golf ẩn cùng với các trang phục khác cho nhân vật của mình. Phần chơi multiplayer ngoài chế độ hỗ trợ chơi kết nối máy trực tiếp hoặc qua mạng Wi-Fi cục bộ ở phiên bản trước, nay hỗ trợ thêm tính năng kết nối qua Bluetooth hoặc online. Điều này đem đến cho bạn thêm nhiều cơ hội gặp gỡ và tranh tài với các tay golf ảo khác.

LG2 tiếp tục kế thừa nền đồ họa được đánh giá cao của người tiền nhiệm, kết hợp thêm với hiệu ứng đổ bóng động trông khá thực nên dễ dàng làm hài lòng người chơi. Phần âm thanh vẫn như cũ, không quá xuất sắc nhưng đã hoàn thành được nhiệm vụ của mình.

Nhìn chung với việc không có những cải tiến vượt bậc, thay vào đó chỉ thêm thắt, bổ sung cho những yếu tố chủ đạo của phiên bản trước, LG2 trông giống một bản mở rộng hơn là một tựa game mới. Tuy nhiên đây vẫn là một tựa game hay không nên bỏ qua nếu bạn là một người yêu thích môn thể thao quý tộc này.

XUÂN QUANG

SÂN GOLF SÔI ĐỘNG

ƯU
- Bổ sung thêm các tay golf và sân đấu.
- Chế độ Challenge mang tính thử thách và hấp dẫn.

KHUYẾT
- Độ nhạy của các nút cảm ứng thấp.

Hãng phát triển game đến từ Ấn Độ Rolocule đã cố tạo ra bước đột phá khi cho ra mắt Super Badminton 2010 (SB2010), tựa game được kỳ vọng là sẽ thay đổi cách nhìn của game giới về bộ môn cầu lông.

ƯU
- Hệ thống điều khiển độc đáo và dễ sử dụng.
- Nhiều chế độ chơi và giải đấu.

KHUYẾT
- A.I của đối thủ máy khá tệ.
- Hiệu ứng đổ bóng giả tạo.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

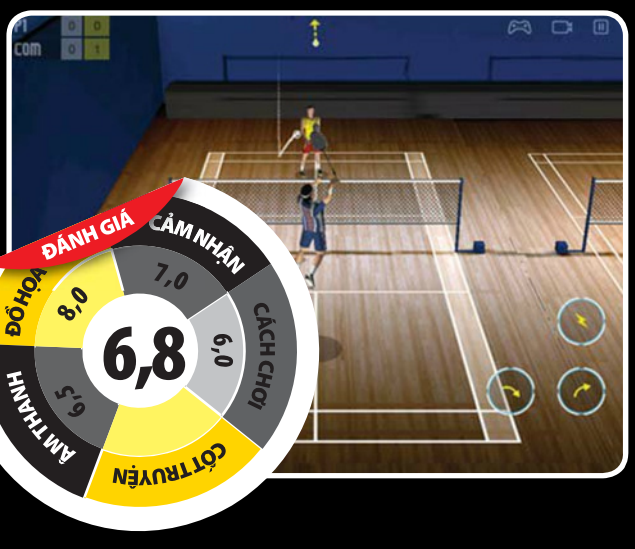
SIÊU SAO CẦU LÔNG 2010

Tuy cùng là những môn thể thao dùng vợt, nhưng quần vợt lại được các nhà phát triển game ưu ái với hàng trăm tựa game, trong khi đó số lượng các tựa game cầu lông chỉ có thể đếm trên đầu ngón tay! Một trong các nguyên nhân là việc mô phỏng các tương tác vật lý của quả cầu lông phức tạp hơn nhiều so với quả banh nỉ dùng trong quần vợt. Do đó đây là một mảnh đất nhiều tiềm năng nhưng chưa được khai phá đúng mức, nếu mạo hiểm đầu tư vẫn có thể gặt hái thành công.

SB2010 sử dụng hệ thống điều khiển độc đáo khi kết hợp cả cơ chế cảm ứng đa chạm lẫn cảm ứng vị trí của iPhone. Người chơi sẽ hoàn toàn điều khiển qua các nút ảo với chuyển động của tay vợt được đảm nhận bởi nút D-Pad hoặc núm analog, còn 3 động tác đánh bổng, đập cầu hoặc bỏ nhỏ qua 3 nút khác nhau. Hướng cầu sẽ được điều khiển bằng cách nghiêng máy iPhone qua lại. Khá đơn giản, dễ thao tác mà vẫn hiệu quả trong điều khiển, SB2010 ngay từ đầu đã tạo được nhiều thiện cảm với người chơi.

Có khá nhiều chế độ chơi trong SB2010 bao gồm các trận đấu nhanh Quick Play, giao hữu Exhibition và đấu cup Tournaments. Có 3 tour đấu Rolo Cup, Thomson Cup và Super Cup với độ khó tăng dần để người chơi thử sức. Tuy nhiên game chỉ cung cấp tất cả 8 vận động viên (4 nữ, 4 nam) mà không có thêm chế độ tự tạo nhân vật nên sự lựa chọn còn hạn chế.

Khuyết điểm lớn nhất của SB2010 là AI của các đối thủ máy ở phiên bản 1.0 quá kém. Khả năng phán đoán và di chuyển của các đối thủ khá tệ, chỉ khi nào quả cầu rơi gần vị trí thì các tay vợt máy mới có phản ứng. Do đó chỉ cần khéo léo điều cầu ra xa phạm vi của đối thủ một chút là bạn có thể kiếm được những điểm thắng dễ dàng. Hãng phát triển Rolocule đã nhận ra điểm yếu này ảnh hưởng nhiều đến tính thử thách và hấp dẫn của game nên họ đã phần nào cải tiến trong các bản nâng cấp sau đó.



Phần âm thanh của game chất lượng bình thường, không có gì nổi trội. Bù lại đồ họa của game khá bóng bẩy với các sân cầu được thiết kế tương đối chi tiết và màu sắc hài hòa. Động tác của các tay vợt cũng khá mềm mại và uyển chuyển, gần gũi với các vận động viên ngoài đời thực. Tuy nhiên hiệu ứng đổ bóng của game lại chưa được chăm chút nên thể hiện khá giả tạo. Tất cả bóng của các vận động viên và quả cầu đều là một chấm tròn bất kể nguồn sáng nằm đâu và bạn đang di chuyển đến vị trí nào trên sân! Dù vậy, đây cũng không phải là một khiếm khuyết lớn nên có thể chấp nhận được.

Đem lại phong cách mới mẻ bằng một tựa game hiếm hoi theo thể loại cầu lông, ít nhất Rolocule cũng đã thành công với ý tưởng có phần mạo hiểm của mình. Tuy nhiên khiếm khuyết trong phần AI đã ảnh hưởng đến chất lượng của tựa game lẽ ra được đánh giá rất cao này. Nhưng với những gì SB2010 đã thể hiện, ít nhất game cho thấy một nền tảng vững chắc, làm tiền đề cho sự phát triển sau này của các game cầu lông.

TIỂU LÝ

R.U.S.E

MẶT TRẬN "CÂN NÃO"

R.U.S.E MÔ TẢ CUỘC ĐỐI ĐẦU GIỮA THIẾU TÁ JOE SHERIDAN, SĨ QUAN SƯ ĐOÀN THIẾT GIÁP CỦA MỸ, ĐÃ CHIẾN ĐẤU Ở BẮC PHI, Ý, PHÁP, HÀ LAN, ARDENNES VÀ BERLIN VỚI ĐỘI QUÂN PHÁT-XÍT ĐỨC DO TÊN TƯỚNG ERICH VON RICHTER LÃNH ĐẠO.

Nếu là fan hâm mộ thể loại RTS thì có lẽ bạn không xa lạ gì với Eugen System với game Act of War từng gặt hái rất nhiều giải thưởng giành cho thể loại chiến thuật năm 2005. Sự trở lại lần này cùng với sự đỡ đầu của Ubisoft có lẽ sẽ tạo nên một cơn địa chấn khác qua game R.U.S.E với rất nhiều thay đổi trong cách chơi, tạo ra sự khác biệt cơ bản cho thể loại RTS, đem lại bầu không khí chiến trường ác liệt và hoành tráng của chiến tranh thế giới thứ 2.

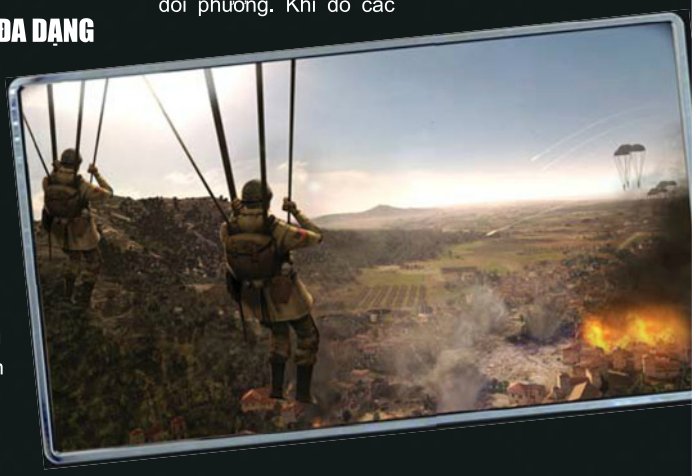
THÊM MỘT TỰA GAME CHIẾN LƯỢC

R.U.S.E khá giống Supreme Commander ở chức năng quan sát trận địa từ bao quát tổng thể chiến trường cho đến chi tiết từng trận đánh nhờ sự trợ giúp của Engine IRISZOOM, nó đã cung cấp những bức không ảnh giống như chụp từ vệ tinh và giúp tương tác với bản đồ một cách tron tru, dễ dàng chưa từng thấy trước đây. Bản đồ trong game trở nên rộng lớn hơn với diện tích khoảng 400km2 với đầy đủ những địa hình khác nhau như đồi núi, đồng bằng, rừng cây, những thành phố, làng mạc đan xen với những thung lũng xanh tốt cùng hệ thống giao thông đường xá, bãi biển... tổng cộng có khoảng hơn 200 vật thể trên bản đồ. Khác với cách chơi của game chiến lược thời gian thực truyền thống, giờ đây cuộc chiến trở nên đơn giản hơn với nguồn tài nguyên duy nhất là tiền được cung cấp đều đặn từ nhà kho mà bạn chiếm giữ hoặc kiếm thêm được qua các phần thưởng khi chiến thắng. Bạn sẽ không phải lo mở rộng bờ cõi để khai thác tài nguyên giúp xây dựng các đơn vị quân như không quân, quân thiết giáp, bộ binh, pháo binh... mà việc mở rộng vùng lãnh thổ đơn thuần sẽ giúp bạn kiểm soát được thế trận tốt hơn mà thôi. Cách chơi (gameplay) luôn đặt nặng vấn đề chiến thuật, đó chính là lí do game có nhịp độ không nhanh và hệ thống xây dựng rất đơn giản. Bạn có thể xây dựng một đội quân hùng hậu ngay khi mới chơi lần đầu, tuy nhiên thứ bạn thật sự cần chính là các chiến thuật và cách sử dụng các "thủ đoạn" của game.

CÁCH CHƠI HỨA HẸN SỰ ĐA DẠNG

Trên mỗi chiến trường sẽ có các chức năng trợ giúp có sẵn. Ở mỗi chiến dịch, bạn tự do điều khiển vô số binh lính và phương tiện chiến tranh nhưng không hề bị rối mắt vì khi bạn thu nhỏ bản đồ để quan sát bao quát thì các đơn vị quân cũng giống như những tấm thẻ chơi bài Poker chuyển động trên bản đồ, giúp bạn phân biệt được đâu là địch và đâu là đồng minh. Bạn phải sử dụng trí óc như là vũ khí tối thượng để có thể "dẫn dụ" đối phương. Đây cũng chính là chiều sâu của trò chơi bởi vì nền móng vững chắc của chiến lược chính là thông tin, quan sát và đánh lừa, bạn có thể ngụy trang cho binh lính của mình, nhử đối thủ bằng các khí tài, binh lính giả để đưa đối phương vào bẫy, trà trộn vào hàng ngũ địch để phá hủy hậu cần, dùng gián điệp để thu thập tin tức hoạt động của địch, phá hủy sự liên lạc giữa hậu phương và tiền tuyến… Tất cả các chức năng đó được chia làm 3 loại chính sau :

Chức năng do thám dùng để theo dõi, dò xét, thu thập tin tức bí mật, giải mã các thông điệp, tìm ra chỗ phục kích của đối phương. Khi đó các



mệnh lệnh di chuyển, tấn công của địch sẽ được biểu thị bằng mũi tên màu đỏ trên chiến trường. Trò chơi sẽ không còn bị che đen bản đồ để đợi bạn đi khám phá nữa (Fog of war). Nhưng bạn vẫn phải cử lính trinh sát hoặc máy bay do thám để phát hiện ra chỗ ẩn nấp của kẻ thù.

Chiêu ẩn nấp dùng để phục kích đối phương, giúp binh lính của bạn có thể trốn trong các tòa nhà hay các khí tài quân sự không bị phát hiện bởi rađa của địch. Chức năng RadioSilence rất quan trọng, nó giúp cho tất cả các đơn vị quân của bạn biến mất trước mắt kẻ thù trong một vùng bản đồ được sử dụng, từ đó có thể tạo ra bước ngoặt quan trọng trên chiến trường ngay trong những tình huống tuyệt vọng nhất.

Nghi binh là chiêu thức dùng để đánh lừa quân địch trên chiến trường, làm cho địch lầm tưởng đã đạt được mục đích của mình nhưng không ngờ đang rơi vào bẫy phục kích mà bạn giăng sẵn.

Các binh chủng trong game có thể được nâng cấp để có thể mạnh hơn, giúp bạn chiếm được ưu thế về sức mạnh quân sự nhưng không có nghĩa là bạn sẽ thắng được cuộc chiến dễ dàng. Đây là điểm đặc biệt của R.U.S.E. khó có thể thấy được ở các game khác. Các đơn vị lính được đào tạo nhanh, ít chi phí lại có thể dễ dàng đánh thắng những đơn vị lính tốn nhiều chi phí sản xuất với sức mạnh hơn gấp nhiều lần nếu người chơi có chiến thuật tốt. Chẳng hạn, bạn có 2 tiểu đội bộ binh chống tăng trị giá thấp có thể tiêu diệt 2 xe tăng Tiger hạng siêu nặng có giá thành sản xuất cao từ vị trí mai phục tốt, trong khi nếu đối mặt trực tiếp thì 01 xe tăng loại này có thể dễ dàng "xóa sổ" 10 tiểu đội lính bộ binh. Như vậy, việc bố trí sử dụng quân một cách thông minh, phán đoán ý đồ của địch và vận dụng hiệu quả các chiến thuật là chìa khóa giành chiến thắng cho một trận đánh. Trí thông minh nhân tạo (AI) của máy cũng được chăm chút kỹ lưỡng, nếu tăng độ khó lên cao nhất thì áp lực cho người chơi càng tăng vì khi đó đối thủ máy sẽ vận dụng tất cả những chiến lược cùng sức mạnh hiện có của nó để đè bẹp đối phương. Vì nguồn tài nguyên là các nhà kho nằm rải rác trên khắp bản đồ nên việc kiểm soát được các tuyến đường là vô cùng quý giá vì nếu không có đường đi, bạn không thể liên lạc, tiếp tế cho các đơn vị trên chiến trường. Bạn có thể cho một đơn vị tăng chắn ngang con đường giữa nhà kho và bộ chỉ huy của địch để làm suy giảm "hầu bao" và buộc kẻ thù phải thay đổi chiến thuật để đối phó với bạn.

HÌNH, ÂM "XUNG TRẬN"

Đồ họa trong game khá đẹp: chi tiết từ bầu trời cho đến mặt đất, cây cối, làng mạc, nhà cửa được mô phỏng như thật với hơn 1 tỷ các đa giác dựng hình. Các trận đánh có thể giống như bạn đang xem phim và tận hưởng cảm giác hào hùng khi chiến đấu trên chiến trường như một người lính thật sự với những chiếc máy bay bị trúng đạn trên bầu trời kéo theo vệt lửa và khói dài đâm thẳng xuống đất tạo thành quả cầu lửa bốc cháy dữ dội, mặt đất đầy những hố bom đạn, rung chuyển bởi đạn pháo với những đám bụi bay lên mù mịt, những cánh rừng bốc cháy dữ dội và khung cảnh xung quanh bị tàn phá trở nên hoang tàn giống như World in Conflict. Tuy nhiên, trong khi mọi thứ đều có thể bị phá hủy thì những con đường giao thông lại không hề bị xây sát, nhưng bạn có thể xây dựng các chướng ngại vật để tạo ra khó khăn cho đối phương… Môi trường trong game thay đổi giống như thật, khi thì ảm đạm cùng bầu trời xám xịt, nhưng cũng có lúc bầu trời luôn chói chang ánh nắng với màu sắc ấm áp, khung cảnh xung quanh sống động, rõ ràng, chi tiết đến không ngờ. Hiệu ứng cháy nổ được thể hiện rất tốt kết hợp âm thanh tái hiện đầy đủ rõ ràng tiếng động của môi trường: tiếng nổ của súng đạn, tiếng máy bay bay lượn trên bầu trời, tiếng xích xe tăng chạy trên đường cùng nhạc nền lúc bình yên tĩnh lặng, khi được đẩy lên cao trào tạo cảm giác rất mạnh cho người chơi.

Ngoài các chiến dịch chơi đơn, bạn có thể tham gia cùng bạn bè thể hiện tài thao lược quân sự của mình qua mạng với nhiều kiểu chơi khác nhau. Điểm kinh nghiệm sẽ được tích lũy và đánh giá khả năng của bạn qua bảng xếp hạng. Hy vọng trò chơi tạo nên một con địa chấn khác sau loạt game Company of Heroes từng đem lại rất nhiều thành công cho thể loại game chiến lược.

SU ĐỒNG

Tên game: R.U.S.E | Thể loại: RTS | Phát triển: Eugen Systems | Phát hành: Ubisoft | Dự kiến phát hành: 09/2010 (Alpha Test) | Hệ máy: PC, PS3, X360

NGƯỜI NHỆN: KHÔNG GIAN VỤN VỠ

KHI PHIẾN ĐÁ CỔ "TABLET OF ORDER AND CHAOS" BỊ PHÁ HỦY, BỐN MẢNH VỠ CỦA CỔ VẬT NÀY LẠC VÀO BỐN CHIỀU KHÔNG GIAN KHÁC NHAU. TẤT CẢ BỊ ĐẢO LỘN. BỐN CHÀNG NGƯỜI NHỆN Ở BỐN THẾ GIỚI KHÁC NHAU SẼ PHẢI CÙNG NHAU HỢP TÁC ĐỂ GIẢI QUYẾT RẮC RỐI NÀY TRƯỚC KHI MỌI CHUYỆN KHÔNG CÒN KHẢ NĂNG CỨU VÃN.

Trong suốt quá trình chơi, người chơi sẽ nhập vai một trong bốn người nhện có cá tính và phong cách riêng. Và dĩ nhiên mỗi nhân vật đều sở hữu những tuyệt chiêu combo riêng biệt để chiến đấu với đối thủ tại mỗi chiều không gian khác nhau. Người chơi phải liên tục thay đổi nhân vật trong bốn chiều không gian nhằm hợp tác, ngăn chặn các đối thủ tương ứng với từng chiều không gian.

Spider-Man Shattered Dimensions là tựa game mới nhất về siêu anh hùng "cưng" của hãng Marvel và sẽ ra mắt vào ngày 7/9/2010. Spider-Man Shattered Dimensions có lối chơi mới lạ cùng thiết kế đồ họa khá giống với nét vẽ truyện tranh. Lần này, người chơi sẽ luân phiên thay đổi một trong bốn chàng người nhện tương ứng với bốn chiều không gian khác nhau nhằm chống lại các thế lực thù địch, đồng thời tìm ra bốn mảnh vỡ của món cổ vật đã làm thay đổi bốn chiều không gian khác nhau. Đây sẽ là một tựa game siêu anh hùng đáng để chơi trong năm nay.

Những màn chơi ở phiên bản này được thiết kế theo lối đơn giản (gần giống Spider-Man Friend or Foe) chứ không phải là các môi trường rộng lớn như Manhattan ở các phiên bản trước (Ultimate Spider-Man, Spider-Man 3, Spider-Man Web of Shadows), vì thế việc "đu tơ, đánh võng" cũng trở nên dễ hơn.

Nào hãy cùng "liếc" sơ qua về bốn nhân vật mà người chơi phải điều khiển trong bốn chiều không gian khác nhau, đó là:

• Spider-Man Noir những năm 1930: bạn sẽ vào vai "chàng nhện" Noir ở thế giới của những năm 1930 - một thời kì xã hội có nhiều thế lực đen tối, đặc biệt là bọn tội phạm nguy hiểm. Trong đó, tên dẫn đầu là Hammerhead. Tuy hắn không có sức mạnh nhưng lại sở hữu những vũ khí bắn tỉa cực kì nguy hiểm và đáng sợ. Chính vì vậy, trong không gian quá khứ, để thâm nhập vào căn cứ bọn tội phạm, cách duy nhất là đánh lén bọn tội phạm. Bằng cách ẩn mình trong bóng tối không để bọn chúng phát hiện, sau đó bạn - người nhện quan sát tình hình, đợi thời cơ thích hợp và "ra tay" một cách lén lút. Noir có khả năng này, cùng với đôi mắt nhạy bén, nhìn rõ trong bóng tối. Bạn có thể điều khiển Noir núp trong bóng tối ở bất cứ vị trí nào (trên tường, trên dây, nhà lầu, dưới đất hoặc không trung), miễn đừng để bọn chúng phát hiện, sau đó "xử". Tùy thuộc vào vị trí mà Noir có cách "xử" khác nhau nhưng điểm chung là: phóng tơ kéo tên tội phạm lại, "đập" mấy phát rồi trói lại. Có thể nhận xét cách chiến đấu trong bóng tối của Spider-Man Noir gần giống "chàng dơi" Batman: Arkham Asylum.

• Amazing Spider-Man: đây là chàng nhện Spider-Man rất quen thuộc với các fan hâm mộ chàng người nhện.

Ở không gian hiện tại, người nhện, ngoài những combo đánh đấm với tốc độ nhanh còn có một lối đánh rất quen thuộc. Đó là dùng tơ…nhưng sợi tơ lại khác so với các phiên bản game Spider-Man trước đây. Sau khi người nhện "tung" vài chiêu thì tới lượt dùng tơ, sợi tơ lần này rất chắc và dày, đầu tơ có thể là cây búa, tấm khiên, cục đá,…để "quất" hoặc "đập" đánh kẻ thù, làm rung mặt đất. Ngoài ra, bạn có thể né đòn của đối thủ một cách dễ dàng nếu bạn nhanh tay. Đối thủ của Amazing Spider-Man là Kraven. Kraven có sức mạnh (giống Tarzan) của người rừng và luôn mang theo đôi song kiếm lợi hại, có khả năng phân thân và "giả lập" đại bàng, gấu, hổ,… Kraven từng là đối thủ trong Spider-Man 3 The Game ở nhiệm vụ Lizard phần 3.

• Spider-Man 2099: có thể nói người nhện 2099 khá lạ lẫm với các fan. Anh chàng này từng xuất hiện trong phiên bản game Spider-Man sản xuất năm 1999 (với điều kiện bạn phải mở khóa nhân vật). Như vậy kể từ năm 2000 đến năm 2007, đã 7 năm, các fan hâm mộ cũng như nhà sản xuất dần lãng quên nhân vật này. Nhưng đến năm 2008 thì thì "chàng nhện" 2009 xuất hiện trở lại trong phiên bản Spider-Man Web of Shadows dành cho hệ máy Wii (bạn cũng phải mở khóa nhân vật) nhưng cũng chưa thực sự gây ấn tượng. Đến năm 2010 này, người nhện 2099 một lần nữa lại xuất hiện trong Spider-Man Shattered Dimensions trong không gian tương lai và lần này chắc chắn sẽ gây ấn tượng sâu sắc. Bạn sẽ vào một thế giới hiện đại với những tòa cao ốc, xe cộ đều biết "bay" trên không khí, cho nên việc đu tơ sẽ khiến bạn gặp phải khó khăn vì dễ đụng với xe cộ trên không. Để khắc phục bất lợi này, người nhện 2099 có một kĩ năng rất đặc biệt là có thể bay được với tốc độ nhanh. Ngoài ra, trong lúc chiến đấu trên không trung, bạn có thể dùng Web Strike (giống như chiến đấu với Vulture trên không trung trong game Spider-Man Web of Shadows).

• Symbiote Spider-Man: "Người nhện đen" sở hữu sức mạnh vô biên. Giống Spider-Man Web of Shadows, ngoài việc đánh đấm thông thường, bạn có thể dùng tua (hoặc là tấn công bằng chất cộng sinh màu đen). Carnage – đối thủ "không đội trời chung" của người nhện - rất nguy hiểm và chẳng kém gì Venom. Carnage có tốc độ đánh khá nhanh, bề ngoài ghê gớm, dữ dằn, giống như một con quỷ đỏ. Nguy hiểm hơn hết là tay của nó có thể "biến dạng" thành rìu hoặc lưỡi dao để chém. Carnage có thể phóng phi tiêu, dùng tua để đánh nhau. Carnage từng xuất hiện trong Ultimate Spider-Man (và phiên bản Spider-Man năm 1999 PC). Người viết vẫn không hiểu là người nhện đen thuộc chiều không gian nào? Người viết cho rằng: người nhện đen ở không gian hiện tại. Vì người nhện đỏ bị dính chất cộng sinh (giống Spider-Man 3) trở thành người nhện đen. Mà người nhện đỏ ở không gian hiện tại nên suy ra người nhện đen vẫn ở không gian hiện tại. Vậy nếu nói chính xác hơn thì có bốn nhân vật với ba chiều không gian khác nhau: quá khứ, hiện tại, tương lai (không rõ chiều thứ tư!). Nếu nói đến chiều không gian thứ tư thì có thể là một thời điểm khác trong không gian hiện tại.

Một vài đối thủ đáng gờm khác chính là Goblin và Vulture. Chúng ta đã biết Goblin từng xuất hiện trong Ultimate Spider-Man, hắn có một thân hình săn chắc, đô, đặc biệt là những cú vật đối phương xuống sàn đầy uy lực. Còn Vulture đã từng xuất hiện trong Spider-Man The Movie, Spider-Man Web of Shadows nhưng ở phiên bản Spider-Man Shattered Dimensions, đôi cánh đã bị loại bỏ và người viết không hiểu tại sao tác giả lại loại bỏ đôi cánh – một bộ phận rất quan trọng giúp Vulture chiến đấu trên không. Và còn rất nhiều bí ẩn mà chúng ta chưa biết đến…

Hy vọng những ý tưởng, cốt truyện và cách chơi mới mẻ của tựa game siêu anh hùng này sẽ giúp game có được chỗ đứng vững vàng trong lòng người chơi. Hãy chờ xem Spider-Man Shattered Dimensions thể hiện mình như thế nào?

ĐỨC HÒA

Tên game: Spider-Man Shattered Dimensions | Thể loại: Hành động | Phát triển: Beenox | Phát hành: Activision | Dự kiến phát hành: 07/09/2010 | Hệ máy: PC, X360, PS3, Wii, DS

Tên game: Driver: San Francisco | Thể loại: Đua xe hành động | Phát triển: Reflections | Phát hành: Ubisoft | Dự kiến phát hành: Q4/2010 | Hệ máy: PC

QUÁI XẾ: SAN FRANCISCO

Đã 4 năm từ khi đèn tín hiệu từ Driver: Parallel Lines thôi nhấp nháy. Tại E3 2010, dòng game Driver một lần nữa sẽ "rọi đèn pha" nhưng với phong cách hiện đại đầy màu sắc mang tên Driver: San Francisco.

Diễn tiến của phiên bản mới sẽ gói gọn trong thành phố San Francisco, tương tự Parallel Lines. Người chơi sẽ vào vai cảnh sát chìm John Tanner, nhân vật chính trong 3 phiên bản trước, trở lại so tài cùng đối thủ Charles Jericho xuất hiện từ phiên bản Driver 2. Cả 2 đều sống sót sau những thời khắc nguy hiểm cuối cùng trong phiên bản Driv3r.

Cuộc săn đuổi của John Tanner sẽ được tô điểm bằng hơn 100 mẫu xe ôtô có bản quyền với kiểu chơi đua xe tự do đầy chất điện ảnh. "Công thức" của trò chơi tuy khá cũ nhưng sẽ vẫn còn đủ sức hấp dẫn với những vụ va chạm y như thật, bên cạnh một tính năng hoàn toàn mới: nhảy từ xe này sang xe kia. Hiện tại, theo thông tin từ nhà phát triển, tính năng "nhảy xe" này đang tiếp tục được hoàn thiện để có thể nhảy lên các vị trí khác nhau của xe, nhằm tạo ra thêm một số nhiệm vụ phụ. Bằng "con mắt nhà nghề", Tanner sẽ chú ý đến các tay lái "có vấn đề", qua đó sẽ nhảy lên xe nghi phạm và giải quyết các nghi vấn. Khoảnh khắc này sẽ lại càng đặc biệt hơn khi người chơi thực hiện trong thời khắc chuyển động siêu chậm (super-slow motion).

Các vụ va chạm xe cộ, xuất phát từ việc nhảy xe, sẽ gây ra các mức thiệt hại (được mô phỏng giống thật) cho xe như một phiên bản Burnout thuần túy. Theo đó, người chơi có thể theo dõi mức độ thiệt hại của tới 100 mẫu xe mà nhà phát triển đưa vào Driver: San Francisco. Đồ họa của game hứa hẹn sẽ mang đến những pha hành động đẹp như mơ song sẽ đảm bảo được số khung hình hiển thị trong các tình tiết gay cấn, nghẹt thở, y như một siêu phẩm điện ảnh của Hollywood. Phần âm thanh sẽ nhấn mạnh vào tiếng ồn của động cơ, tiếng va chạm từ các loại xe.

Theo thông tin từ nhà phát hành Ubisoft, Driver: San Francisco có thể ghi tên mình vào danh sách các tựa game đua xe hành động vào cuối năm nay. Về phần mình, Driver: San Francisco hứa hẹn sẽ làm được nhiều điều mà "tốc độ" của đàn anh Parallel Lines không thể nào sánh kịp.

PHÚC VĨNH

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

CỔNG VÀO THẾ GIỚI THÔNG TIN

Tạp Chí chuyên ngành CNTT-TT và ứng dụng CNTT-TT trong kinh doanh, làm việc, học tập và giải trí

CÁC ẤN PHẨM

THẾ GIỚI VI TÍNH

Công nghệ máy tính và mạng

Tạp chí CNTT-TT hàng đầu Việt Nam với nguồn thông tin chính xác, đầy đủ, cập nhật về sản phẩm mới, công nghệ, đánh giá, nhận xét, hướng dẫn các kỹ thuật phần cứng, phần mềm máy tính, xu hướng phát triển CNTT-TT trên thế giới. Đối tượng phục vụ chủ yếu là những người học, sử dụng và làm CNTT-TT chuyên nghiệp.

• Phát hành ngày **15 hàng tháng**

THẾ GIỚI VI TÍNH B

Giải pháp và ứng dụng CNTT

Nơi cung cấp thông tin về công nghệ, sản phẩm, dịch vụ CNTT-TT hỗ trợ các tổ chức doanh nghiệp trong quản lý, điều hành, nâng cao năng suất lao động, làm việc và giao thương trong môi trường hiện đại.

• Phát hành ngày **01 hàng tháng**

THẾ GIỚI GAME

Chuyên san game và giải trí

Nguồn thông tin về kiến thức, sự kiện, nhân vật… rất gần gũi, hấp dẫn cho giới chơi game từ nghiệp dư đến chuyên nghiệp. Nhà tư vấn về phần cứng PC, phụ kiện và các thiết bị chơi game chuyên dụng.

• Phát hành ngày **25 hàng tháng**

THẾ GIỚI VI TÍNH e++

Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao

Một ấn phẩm mới của tạp chí TGVT - PCW VN được định hướng vào thị trường sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao với tiêu chí "Công nghệ - Tiện nghi - Phong cách". Mang đến cho bạn những thông tin nóng, chính xác, đầy đủ, đa dạng và nhiều chiều về các sản phẩm công nghệ cao.

• Phát hành ngày **05 hàng tháng**

THẾ GIỚI VI TÍNH ONLINE

www.pcworld.com.vn Địa chỉ thiết thực và tin cậy cho người dùng máy tính. Cầu nối trực tuyến 24/7 giữa bạn đọc và nhà cung cấp.

CÁC HOẠT ĐỘNG CHUYÊN MÔN - DỊCH VỤ

www.pcworld.com.vn

Giải "Sản Phẩm CNTT-TT Ưa Chuộng Nhất"

Dành cho các sản phẩm – dịch vụ CNTT-TT được ưa chuộng nhất do bạn đọc tạp chí bình chọn. Thực hiện từ tháng 4 và công bố kết quả vào tháng 7 hàng năm.

Test Lab
Phòng Thử Nghiệm Sản Phẩm

Thử nghiệm và đánh giá sản phẩm CNTT-TT mới & được phân phối chính thức tại VN.

Giải "BITCup Giải Pháp CNTT Hay Nhất"

Dành cho các sản phẩm – giải pháp phần mềm Việt Nam do tạp chí và các chuyên gia bình chọn.

Cẩm Nang "Mua gì? Ở đâu?"

Chuyên mục giới thiệu, tư vấn và hướng dẫn mua sắm các sản phẩm – dịch vụ CNTT-TT.

TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIETNAM

Tòa soạn: 26 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP.HCM
ĐT:08.3930 4324 - **Fax:**08.3930 4338 - **Email:**thegioivitinh@pcworld.com.vn

Văn phòng Hà Nội: Tầng 9, 185 Giảng Võ, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT:04.3512 1819 - **Fax:**04.3512 1822 - **Email:**thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn